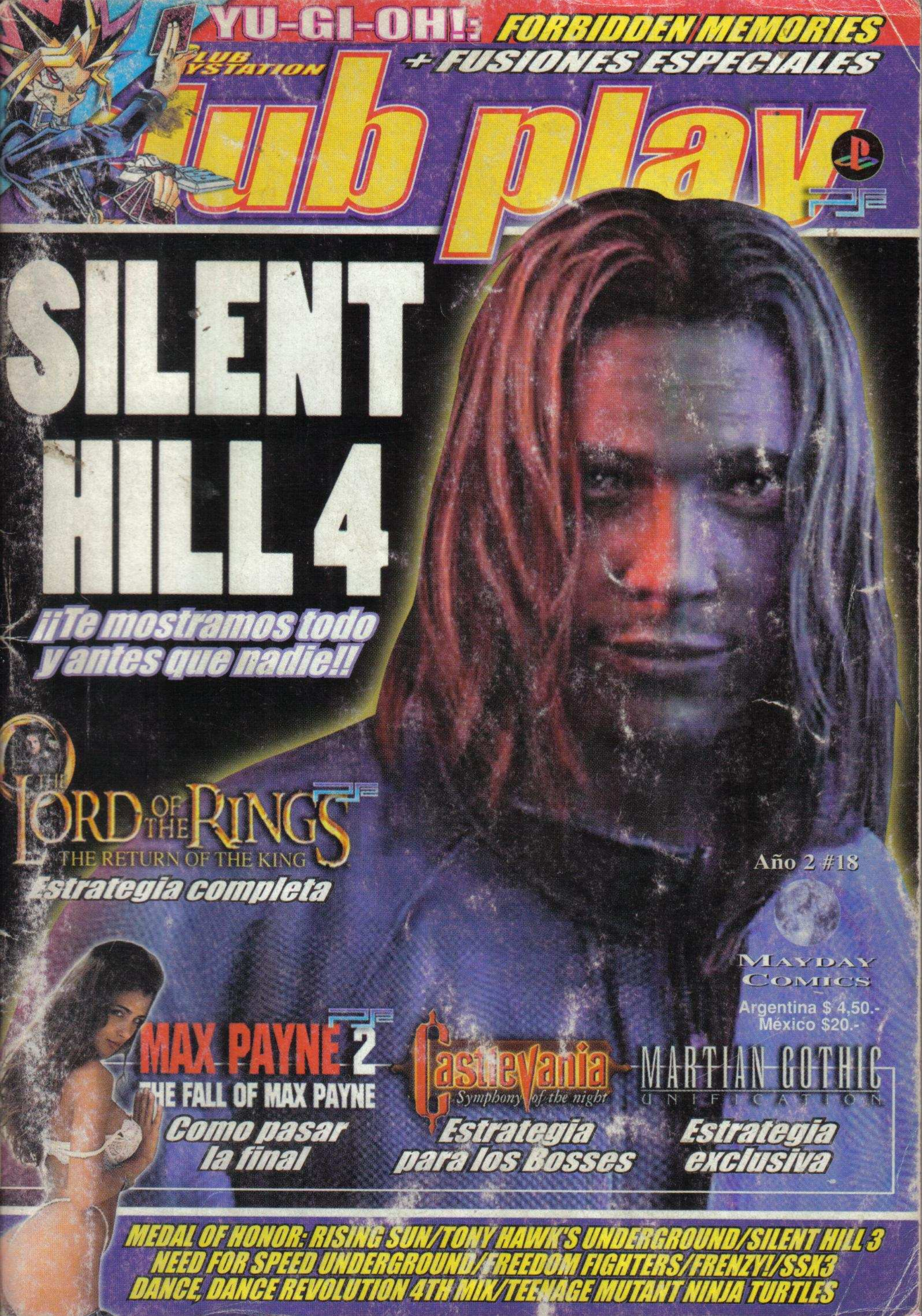

YU-GI-OH!: FORBIDDEN MEMORIES
+ FUSIONES ESPECIALES
CLUB PLAYSTATION
club play
SILENT HILL 4
¡¡Te mostramos todo y antes que nadie!!
THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING
Estrategia completa
Año 2 #18
MAYDAY COMICS
Argentina $ 4,50.-
México $20.-
MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE
Como pasar la final
Castlevania
Symphony of the night
Estrategia para los Bosses
MARTIAN GOTHIC
UNIFICATION
Estrategia exclusiva
MEDAL OF HONOR: RISING SUN/TONY HAWK'S UNDERGROUND/SILENT HILL 3
NEED FOR SPEED UNDERGROUND/FREEDOM FIGHTERS/FRENZY!/SSX3
DANCE, DANCE REVOLUTION 4TH MIX/TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Muka Muka (600/300) = Mystical Sand (2100/1700)
Stone Armadiller (800/1200) = Mystical Sand (2100/1700)

Amphibious Bugroth (1850/1300) 639

Amoeba (300/350) 484
Crawling Dragon #2 (1600/1200) = Kairyu-Shin (1800/1500)
Crawling Dragon (1600/1400) = Kairyu-Shin (1800/1500)
Dragon Zombie (1600/0) = Kairyu-Shin (1800/1500)
Koumori Dragon (1500/1200) = Spike Seadra (1600/1300)
LaLa Li-oon (600/600) = Bolt Escargot (1400/1500)
Mega Thunderball (750/600) = Bolt Escargot (1400/1500)
One-eyed Shield Dragon (700/1300) = Spike Seadra (1600/1300)
Psychic Kappa (400/1000) = Hyosube (1500/900)
Wicked Dragon with the Ersatz Head (900/900) = Spike Seadra (1600/1300)
Yamatano Dragon Scroll (900/300) = Spike Seadra (1600/1300)

Ancient Brain (1000/700) 175
Air Marmot of Nefariousness (400/600) = Garvas (2000/1700)
Baby Dragon (1200/700) = Blackland Fire Dragon (1500/800)
Dancing Elf (300/200) = Dark Elf (2000/800)
Dig Beak (500/800) = Garvas (2000/1700)
Flower Wolf (1800/1400) = Garvas (2000/1700)
Fusionist (900/700) = Garvas (2000/1700)
Gate Deeg (700/800) = Garvas (2000/1700)
Obese Marmot of Nefariousness (750/800) = Garvas (2000/1700)
Wicked Dragon with the Ersatz Head (900/900) = Blackland Fire Dragon (1500/800)

Ancient Elf (1450/1200) 433
Air Marmot of Nefariousness (400/600) = Nekogal #2 (1900/2000)
Ancient Jar (400/200) = Mystical Sand (2100/1700)
House of Adhesive Tape (Trap) = Elf's Light (Equip)
Pot the Trick (400/400) = Mystical Sand (2100/1700)

Ancient Jar (400/200) 167
Akakieisu (1000/800) = Ushi Oni (2150/1950)
Ancient Elf (1450/1200) = Mystical Sand (2100/1700)
Ancient Sorcerer (1000/1300) = Ushi Oni (2150/1950)
Angelwitch (800/1000) = Mystical Sand (2100/1700)
Arlownay (800/1000) = Mystical Sand (2100/1700)
Armaill (700/1300) = Minomushi Warrior (1300/1200)
Armed Ninja (300/300) = Minomushi Warrior (1300/1200)
Baby Dragon (1200/700) = Stone Dragon (2000/2300)
Beautiful Head Huntress (1600/800) = Mystical Sand (2100/1700)
Black Pendant (Equip)
Blackland Fire Dragon (1500/800) = Stone Dragon (2000/2300)
Blue-eyed Silver Zombie (900/700) = Stone Ghost (1200/1000)
Bone Mouse (400/300) = Stone Ghost (1200/1000)
Corroding Shark (1100/700) = Stone Ghost (1200/1000)
Crawling Dragon #2 (1600/1200) = Stone Dragon (2000/2300)
Crawling Dragon (1600/1400) = Stone Dragon (2000/2300)
Curtain of the Dark Ones (600/500) = Ushi Oni (2150/1950)
Dancing Elf (300/200) = Mystical Sand (2100/1700)
Dark Elf (2000/800) = Mystical Sand (2100/1700)
Dark Witch (1800/1700) = Mystical Sand (2100/1700)
Dragon Piper (200/1800) = Dissolverock (900/1000)
Dragon Zombie (1600/0) = Stone Dragon (2000/2300)
Eldeen (950/1000) = Mystical Sand (2100/1700)
Enchanting Mermaid (1200/900) = Mystical Sand (2100/1700)
Eyearmor (600/500) = Minomushi Warrior (1300/1200)
Fiend Sword (1400/800) = Tiger Axe (1300/1100)
Fire Eye (800/600) = Dissolverock (900/1000)





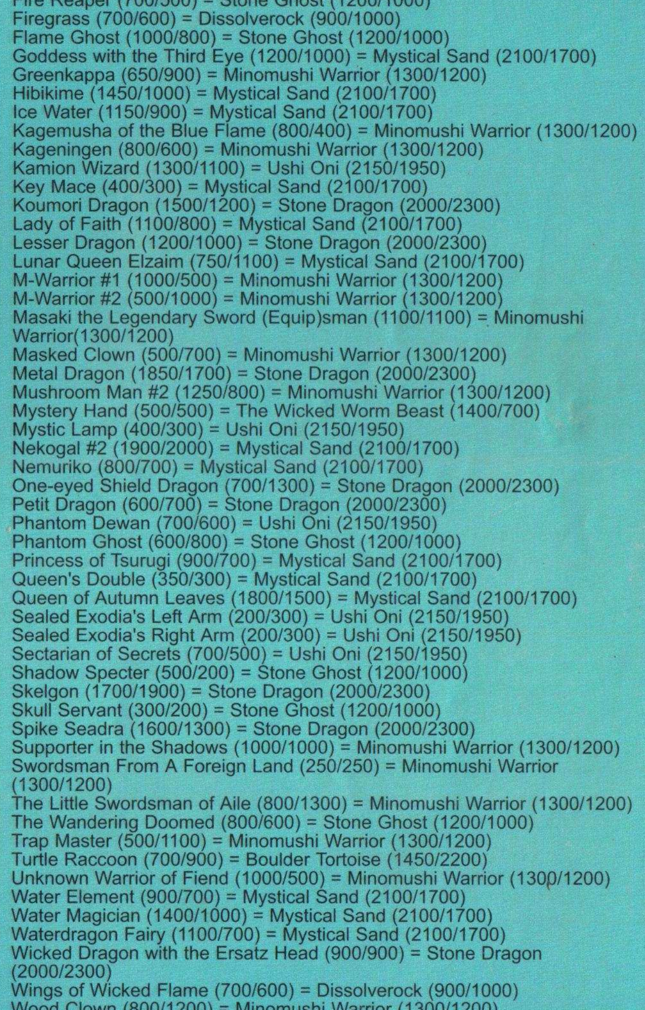


Todas las fusiones especiales

Acá están, tal y como te lo prometimos. La segunda parte de las fusiones especiales para el Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories. Un listado de aquellos que amenaza con convertirse en el más extenso que hayamos publicado alguna vez en la Club Play. De nada...

__Nota:__ En este listado te nombramos cada carta por orden alfabético (resaltado) y luego las cartas con las que la podés combinar y el resultado que obtenés. Además, recordá que en este listado no vas a encontrar las fusiones generales. Tené en cuenta también que no todas las cartas poseen fusiones especiales. En estos casos, sólo vas a encontrar el nombre de la carta en cuestión sin un listado debajo.

2º PARTE

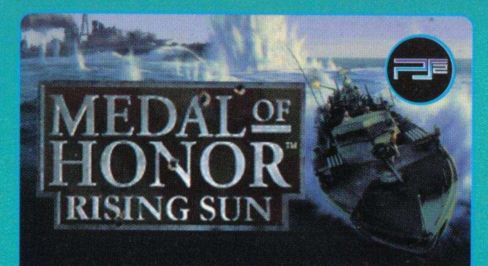

Fire Reaper (700/500) = Stone Ghost (1200/1000)
Firegrass (700/600) = Dissolverock (900/1000)
Flame Ghost (1000/800) = Stone Ghost (1200/1000)
Goddess with the Third Eye (1200/1000) = Mystical Sand (2100/1700)
Greenkappa (650/900) = Minomushi Warrior (1300/1200)
Hibikime (1450/1000) = Mystical Sand (2100/1700)
Ice Water (1150/900) = Mystical Sand (2100/1700)
Kagemusha of the Blue Flame (800/400) = Minomushi Warrior (1300/1200)
Kageningen (800/600) = Minomushi Warrior (1300/1200)
Kamion Wizard (1300/1100) = Ushi Oni (2150/1950)
Key Mace (400/300) = Mystical Sand (2100/1700)
Koumori Dragon (1500/1200) = Stone Dragon (2000/2300)
Lady of Faith (1100/800) = Mystical Sand (2100/1700)
Lesser Dragon (1200/1000) = Stone Dragon (2000/2300)
Lunar Queen Elzaim (750/1100) = Mystical Sand (2100/1700)
M-Warrior #1 (1000/500) = Minomushi Warrior (1300/1200)
M-Warrior #2 (500/1000) = Minomushi Warrior (1300/1200)
Masaki the Legendary Sword (Equip)sman (1100/1100) = Minomushi Warrior(1300/1200)
Masked Clown (500/700) = Minomushi Warrior (1300/1200)
Metal Dragon (1850/1700) = Stone Dragon (2000/2300)
Mushroom Man #2 (1250/800) = Minomushi Warrior (1300/1200)
Mystery Hand (500/500) = The Wicked Worm Beast (1400/700)
Mystic Lamp (400/300) = Ushi Oni (2150/1950)
Nekogal #2 (1900/2000) = Mystical Sand (2100/1700)
Nemuriko (800/700) = Mystical Sand (2100/1700)
One-eyed Shield Dragon (700/1300) = Stone Dragon (2000/2300)
Petit Dragon (600/700) = Stone Dragon (2000/2300)
Phantom Dewan (700/600) = Ushi Oni (2150/1950)
Phantom Ghost (600/800) = Stone Ghost (1200/1000)
Princess of Tsurugi (900/700) = Mystical Sand (2100/1700)
Queen's Double (350/300) = Mystical Sand (2100/1700)
Queen of Autumn Leaves (1800/1500) = Mystical Sand (2100/1700)
Sealed Exodia's Left Arm (200/300) = Ushi Oni (2150/1950)
Sealed Exodia's Right Arm (200/300) = Ushi Oni (2150/1950)
Sectarian of Secrets (700/500) = Ushi Oni (2150/1950)
Shadow Specter (500/200) = Stone Ghost (1200/1000)
Skelgon (1700/1900) = Stone Dragon (2000/2300)
Skull Servant (300/200) = Stone Ghost (1200/1000)
Spike Seadra (1600/1300) = Stone Dragon (2000/2300)
Supporter in the Shadows (1000/1000) = Minomushi Warrior (1300/1200)
Swordsman From A Foreign Land (250/250) = Minomushi Warrior (1300/1200)
The Little Swordsman of Aile (800/1300) = Minomushi Warrior (1300/1200)
The Wandering Doomed (800/600) = Stone Ghost (1200/1000)
Trap Master (500/1100) = Minomushi Warrior (1300/1200)
Turtle Raccoon (700/900) = Boulder Tortoise (1450/2200)
Unknown Warrior of Fiend (1000/500) = Minomushi Warrior (1300/1200)
Water Element (900/700) = Mystical Sand (2100/1700)
Water Magician (1400/1000) = Mystical Sand (2100/1700)
Waterdragon Fairy (1100/700) = Mystical Sand (2100/1700)
Wicked Dragon with the Ersatz Head (900/900) = Stone Dragon (2000/2300)
Wings of Wicked Flame (700/600) = Dissolverock (900/1000)
Wood Clown (800/1200) = Minomushi Warrior (1300/1200)
Yamatano Dragon Scroll (900/300) = Stone Dragon (2000/2300)

Ancient Lizard Warrior (1400/1100) 630

Ancient One of the Deep Forest (Magic) (1800/1900) 575
Fusionist (900/700) = Garvas (2000/1700)

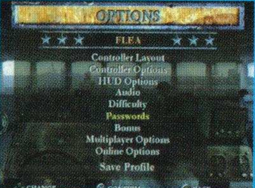






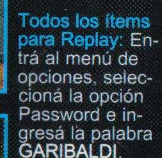
SUPER PASSWORDS

Calor abrasador, balas que zumban por sobre tu cabeza, despiadados japoneses que se lanzan a aniquilarte... y todas estas passwords para que disfrutes al mago de uno de los mejores juegos de acción que existen...



Modo Cabeza de Aquiles: Entrá al menú de opciones, seleccioná la opción Password e ingresá la palabra **MANDARIN**.

Siempre en modo Sniper: Entrá al menú de opciones, seleccioná la opción Password e ingresá la palabra **PUFFER**.



Todos los ítems para Replay: Entrá al menú de opciones, seleccioná la opción Password e ingresá la palabra **GARIBALDI**.

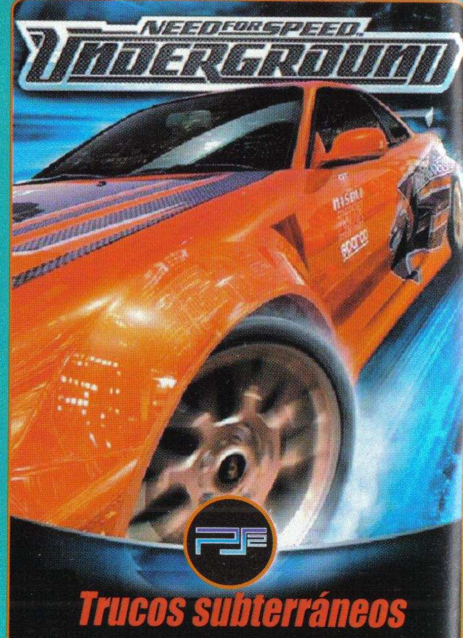


Brazos gigantes: Entrá al menú de opciones, seleccioná la opción Password e ingresá la palabra **SPINEFOOT**.



Hombres con sombreros: Entrá al menú de opciones, seleccioná la opción Password e ingresá la palabra **SEAHORSE**.

Habilitar todas las misiones: Entrá al menú de opciones, seleccioná la opción Password e ingresá la palabra **BUTTERFLY**.



Trucos subterráneos

El nuevo Need for Speed trajo consigo todas las mejores que los fans de la saga pedían a gritos. Picadas clandestinas en las calles de la gran ciudad para que toda la adrenalina invada tu cuerpo. Ah, y encima nosotros venimos y te damos todos estos trucos. No te podés quejar, ¿no?

Nota: No vas a ver ningún sonido o texto o nada que confirme si ingresaste bien los trucos. Pero cuando entres a carrera individual, vas a ver que tenés los resultados a la vista.



Todos los circuitos: En el menú principal, presioná ↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, ■.

Todos los circuitos Drag: En el menú principal, presioná →, ■, ←, R1, ■, L1, L2, R2.

Todos los circuitos Drift: En el menú principal, presioná ←; ←, ←, ←, →, R2, R1, L2.

Todos los circuitos Sprint: En el menú principal, presioná ↑, R2, R2, R2, R1, ↓, ↓, ↓.

Características Drift para todos los autos: En el menú principal, presioná R1, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, L1.

Todas las mejoras visuales: Completá con éxito todas las misiones en el modo Underground.

The Lord of the Rings: The Return of the King

ESTRATEGIA COMPLETA

LA EPOPEYA LLEGA A SU FIN

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

La obra máxima de fantasía heroica ha renacido. De la mano de un, para muchos, ignoto director neocelandés, Peter Jackson, la maravilla literaria que J. R. R. Tolkien nos legara y que diera nacimiento a elfos, orcos, trolls y decenas de personajes fantásticos, ha recibido finalmente el crédito que siempre mereció. Y el mundo de los videojuegos no podía mantenerse ajeno a semejante evento. Luego de varios títulos que ostentaran la frase "El Señor de los Anillos" en su nombre, el juego que cierra la trilogía para PS2 ya está acá. Y nosotros te damos esta estrategia exclusiva para que disfrutes como se merece de una aventura inolvidable...

Por Adrián Carrión

CONTROLES

Moverse.
Inventario.
Opciones.
Golpe fuerte.
Empujar.
Defenderse.
Golpe débil.
Atacar (ataques fuertes y débiles).
Acción.
Rematar (cuando el enemigo está en el piso).
R3: Mira
Apuntar objeto arrojable (Flechas Hachas, etc.).

Nota: esta estrategia está realizada sobre la versión en inglés del juego. Si vos tenés la versión en español, es probable que encuentres algunas diferencias en los nombres.



EL SENDERO DEL HECHICERO (THE PATH OF THE WIZARD)

Helm's Deep



Luego de la escena animada, sos lanzado en medio de la batalla en Helm's Deep. Hay orcos por todos lados, algunos con escudos y otros sin ellos. Es recomendable que aproveches estos momentos para acostumbrarte a los controles y aprender bien qué tipo de ataques usar contra determinados enemigos (a los Uruk-Hais sin escudo, los podés aniquilar con ataques rápidos, mientras que a los que llevan escudo es preferible darles con ataques lentos pero más poderosos).
Luego de un rato, Legolas te va a llamar desde la muralla. Subí por una de las escaleras de madera hasta la parte superior de la muralla y usá tus proyectiles para eliminar a los orcos (L1 + ✖). Una vez que lo consigas, es Aragorn quien te va a pedir ayuda. Seguí a Legolas hasta encontrar la cuerda que te permite descender de la muralla (usá **R1**) y dirigite hacia la primera catapulta. Accionala usando nuevamente **R1** para disparar en dirección al puente (foto 1) y eliminar a parte de los orcos que hostigan a Aragorn y los suyos. Para eliminarlos a todos, tenés que disparar también las dos catapultas que restan. Hecho esto, se termina el nivel.

Camino a Isengard





Cuando empieces, vas a ver que algunos orcos huyen de vos, aunque algunos pocos se hacen los pillos y se te plantan: boletealos. Luego, vas a ver una escena animada con los Ents, tras la cual tenés que dirigirte en dirección a ellos (foto 2), achurando orcos, hasta llegar a un puente. Luego de cruzarlo, abrite camino por entre los Uruk-Hais hasta que llegues al checkpoint y veas una nueva escena animada. Descendé por la colina y dedicate exclusivamente a luchar: vos y los Ents deben eliminar setenta y cinco enemigos, entre orcos y Uruk-Hai. Cuando hayas llegado a la cantidad requerida, vas a ver a uno de los Ents abirendo un camino: pasá por ahí y avanzá reventando Uruk-Hai, hasta llegar a Isengard. Pasá por el checkpoint y dispará tus proyectiles hacia los explosivos para hacer que lluevan pedacitos de orcos. Cuando avances más allá de este punto, varios orcos armados con arcos y flechas te van a disparar desde las torres (foto 3): simplemente, usá tus proyectiles para hacer estallar los explosivos que hay al pie de las torres. Dirigite ahora hacia el puente en donde hay dos Uruk-Hai con escudos, matalos, doblá a la derecha y descendé por la colina a través de los Uruk-Hai hasta que veas una escena animada de un Ent tratando de destruir el dique. Tu misión es proteger a este Ent, eliminando tanto a los orcos que le disparan flechas incendiarias como a los Uruk-Hai que se le van encima (También hay algunos que aparecen por detrás del dique, si ves que el Ent no reacciona y no intenta destruir el dique, es porque seguramente hay algún orco del otro lado tirando flechas).
Cuando la barra que muestra el estado del dique se vacíe, éste se romperá y habrás terminado el nivel.

Minas Tirith (Parte superior del muro)

Tu principal objetivo en este nivel es no quedar rodeado por orcos (si sucede esto, fuiste). Se trata de un nivel muy similar al escenario Helm's Deep de The Lord of the Rings: The Two Towers, en el que una marejada de orcos intenta subir hacia vos por unas escaleras de madera. Tu misión consiste simplemente en empujar estas escaleras (con ●) para que caigan.

Continúa en la página siguiente.



Apenas comiences, derribá las escaleras más cercanas a vos y eliminá, si querés, a los orcos para que no te estorben (tratá de usar las linked moves para hacer muertes instantáneas en lo orcos si ya tenés la de los Uruk-Hais, mejor, para que así te sea más fácil eliminarlos). Mirá el mapa que se encuentra en la esquina superior derecha de la pantalla: es un plano de la parte superior del muro en donde se ven varios cuadrados rojos. Estos cuadrados son escaleras por las que los orcos están subiendo: dirigite hacia ellas y empujalas para que caigan, arrastrando a los orquetes con ellas (también, si creés que es más fácil, pasate hacia la corniza del muro, en los círculos blancos presionando R1, y desde ahí podés ir derribando escaleras sin siquiera enfrentarte a algún enemigo, cuando esté toda la zona liberada de escaleras, subí y dale masa a todos).
Cuando veas la escena animada en la que varias torres son empujadas por los trolls, dirgite hacia el círculo azul (es en la mitad de la muralla tenés que subir unas escaleras) y usá la catapulta (foto 4) (con **R1**) dos veces. Una de las torres va a caer y vos vas a ver un círculo rojo que aparece sobre la parte derecha del muro. Dirigite hacia ahí, empujando escaleras y matando orcos, hasta ver otra torre que se acerca. Cuando esté lo suficientemente cerca, disparale tus proyectiles hasta derribarla. Una nueva torre se aproxima ahora desde la izquierda, la cual podés destruir usando la ca-tapulta, o acercándote a ella y disparándole tus proyectiles.
Luego de destruir esta tercera torre, una cuarta va a aparecer. Pero no podés evitar que llegue hasta el muro. Dirigite rápidamente hacia ahí, matando enemigos y sin darle bola a las escaleras que aparecen. Cuando llegues, disparale tus proyectiles a la torre hasta destruirla.
Ahora, bajá por las escaleras que están en la esquina inferior derecha del área central, en donde había dos soldados, y seguí bajando hasta terminar el nivel.

Minas Tirith (Patio)



Este nivel es sencillo y claro: tu objetivo es salvar a doscientas personas para que puedan refugiarse en la ciudad. No tenés un límite de tiempo, así que simplemente dedicate a despachar orcos hasta que llegues a la cantidad requerida.
Al comienzo, los que se vienen son orcos con escudos, luego orcos sin escudos y finalmente orcos con una barra de salud. Cubrite los dos primeros golpes y después hacé un combo corto como: ▲, ▲. Cuando esta barra se empiece a vaciar, arrojales las lanzas (foto 5) o tus proyectiles o dales con ataques fuertes para destruir sus corazas (siempre dejan un ítem de recarga de energía, no lo desperdicies). Luego de que ya hayas salvado a una buena cantidad de personas, hacen su aparición los trolls: eliminalos con las lanzas (una sola lanza que le pongas es igual a un Troll muerto para contar), los proyectiles o cualquier ataque que creas conveniente. La cosa se resume a seguir machucando enemigos hasta salvar a las doscientas personas (si estás en pro-blemas con la energía rompé algunos barriles para encontrar cargadores.

EL SENDERO DEL REY (THE PATH OF THE KING)

El camino de los muertos

Avanzá y, cuando pases la niebla, los muertos van a aparecer. Luchá y seguí subiendo hasta que escuches a Legolas gritar "¡Más espectros!". Mandate por la abertura, eli-miná a los muertos que aparecen (no voy a poner "matá" por razones más que obvias) dándoles con ataques rápidos o ataques fuertes, y si no mueren pero caen al suelo, dales la estocada final con **R2** (también hay algunas lanzas). Una vez que el camino esté libre, mandate por la abertura y adentrate en la niebla para que algunos espectros más aparezcan. Luego de eliminarlos, seguí avanzando y subí por el camino de

Continúa en la página siguiente.





piedra hasta que veas a unos espectros que te atacan con flechas. Disparales flechas vos también (o hachas) para despacharlos desde lejos y mandate por el camino de la derecha. Abrite camino a guadañazo limpio y vas a llegar frente a unos fantasmones con escudos: dales con ataques fuertes para achurarlos y avanzá hasta llegar a un puente y un checkpoint. Eliminá a los arqueros, hacé bajar el puente con **R1** (foto 6) y luego cruzá al otro lado. El puente va a elevarse nuevamente, por lo que ya no podés volver atrás. Mandate hacia la niebla, eliminá a los enemigos que aparezcan y seguí avanzando hasta que veas unas rocas caer. Rodealas, mientras despachás fantasmones, y seguí avanzando para trepar por la escalera de huesos que está al final del camino rodeado por calaveras (foto 7). Más enemigos van a aparecer y, dado que no podés avanzar hasta que los elimines, dales pa' que tengan. Pasá por la abertura hasta llegar a una gran estatua, eliminá a los espíritus y accioná la estatua para que descienda. Dirigite hacia la izquierda para llegar hasta el otro lado, destruí a los espíritus y accioná la rueda que hay en el suelo. Pasá por la puerta y mandate por el puente: tenés que eliminar treinta y cinco enemigos para poder pasar al otro lado (foto 8). Cuando lo consigas, avanzá para terminar el nivel.



El rey de los muertos

Este buen muchacho no es otro que el capo de los fiambres (foto 9). Como ves, tiene una barra de salud bastante larga, así que se recomienda paciencia, velocidad y precaución.

Comenzá por evadir sus ataques (al principio hace tres golpes seguidos y luego hace cinco) y atacarlo con Orc Hewer o ataques veloces. Luego de que le hayas causado cierto daño, el muy turro va a invocar algunos espíritus, los cuales podés eliminar de la misma manera en que lo venías haciendo en el nivel anterior. Cuando su barra se ponga amarilla, el Boss va a comenzar a lanzar un ataque de viento. Para contra-rrestarlo, escondete detrás de las rocas hasta que termine. Luego, seguí dándole palo y palo, escondiéndote cada vez que sea necesario, hasta que palme.

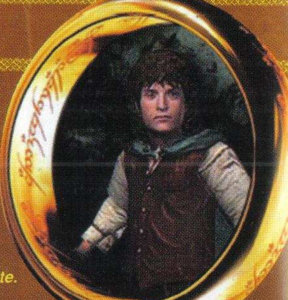


Cuando lo venzas, te vas a encontrar nuevamente sobre el puente: corré a toda velocidad sin detenerte (y cuidándote de las rocas que caen). En el camino vas a ser interceptado por diversos espíritus: no pierdas tiempo y eliminalos para continuar avanzando. Luego de la niebla, te vas a encontrar con tus compañeros: seguí corriendo y co-rriendo hasta salir del nivel.

La puerta sur

Antes que nada: si vos te la re bancás y tenés ganas de subir de nivel a tus personajes ésta es tu oportunidad. Avanzá hacia el puente y te vas a topar con un troll y varios orcos. Matalos (podés despachar al troll con las lanzas, flechas o hachas). Vas a ver tres catapultas gigantes (foto 10) las cuales debés accionar para abrir una brecha en la parte superior de la puerta. Cruzá el pequeño puente que acabás de hacer, subí la escalera, da la vuelta y matá al troll y a los orcos. Vas a ver aparecer ahora a un Mumakil (uno de esos elefantes gigantescos): disparale primero a su armadura para destruirla y luego al elefante propiamente dicho. Ahora, dirigite hacia la

Continúa en la página siguiente.



The Lord of the Rings: The Return of the King

palanca (foto 11), matá a los orcos para que no molesten y accionala. Cuando la puerta se abra, una horda de orcos va a lanzarse contra vos: para eliminarlos sin despeinarte, presioná R1 o ■ en las vasijas con fuego para que caigan sobre ellos. Ahora, descendé y, sin darle bola a los orcos (salvo que quieras seguir castigándote), pasá por la puerta.





Pelennor Fields

Tu primer objetivo acá es eliminar sesenta enemigos, entre orcos y easterlings. Nada del otro mundo. Simplemente, recordá darles el golpe de gracia con **R2** y de usar ataques fuertes en aquellos enemigos que tengan una barra de salud (o sea, armadura). También es muy útil usar las Linked Moves ya que te dejan en perfect al toque y cuantos más enemigos mates en perfect más rápido vas a subir de nivel. Cuando hayas llegado a la cantitdad requerida, vas a ver una escena con Eowyn y Merry en la que un Mumakil se dirige hacia ellos. Podés usar la ballesta gigante o tus ataques de larga distancia, como prefieras, pero dale y dale hasta que caiga.



Un segundo Mumakil va a aparecer, así que vas a tener que bajar (pero no bajés ahora). Dirigite hacia la ballesta que está bien hacia la izquierda y, a su derecha, vas a ver una bandera (foto 12). Dirigite hacia ella, bajá la pendiente, cruzá rápidamente el campo de batalla hasta que encuentres la pendiente del otro lado: subí y destruí al segundo Mumakil.

Hecho esto, el Witch King va a aparecer. Dale con lo que tengas la mayor cantidad de veces que puedas hasta que escape. Apenas lo haga, un nuevo Mumakil va a aparecer: matalo y el Witch King va a regresar (apurate porque sino vas a tener al Witch King y al Mumakil juntos contra Eowyn y Merry y no vas a saber a quien atacar). Repetí la operación tantas veces como sea necesario hasta que por fin muera.

La puerta negra

Acá te vas a enfrentar ni más ni menos que contra The Mouth of Sauron, o la boca de Sauron. ¿Jodido? Ni ahí. Este Boss es una reverenda porquería y no deberías tener problema alguno para matarlo con cualquiera de tus ataques. Simplemente, asegurate de esquivar los suyos.

Una vez que lo hayas vencido, vas a recibir un checkpoint. Hay muchos enemigos con los que lidiar acá: orcos, arqueros orcos y easterlings. El objetivo que tenés que pasar acá, es matar a seis de los tipos grandes (con barra de energía en la cabeza). Rompele la coraza dandole con ▲ y después dale cachengue como quieras (las flechas son muy últiles porque lo mantienen alejado). Concentrate en eliminar a cuanto enemigo tengas cerca y, dado que hay muchos elementos en el escenario que te pueden servir (lanzas y vasijas con fuego), no dudes en usarlos. Eso sí: chequeá continuamente las barras de salud de tus compañeros porque, si alguno de ellos muere, perdiste. Cuando veas que alguno anda bajo de energía pegate a él para que se recargue solo (si te alejás deja de recargarse) No es necesario que te quedes al lado de él esperando que se recargue, con que te pongas a luchar cerca de él es más que suficiente.

Luego de que hayas eliminado a una cierta cantidad de enemigos, vas a ver una escena animada y más orcos van a aparecer. Muchos de ellos vienen ahora desde los costados, así que mantené un ojo atento a los personajes que estén ahí porque pueden ser desbordados con facilidad. Cuando vengan tres de los enemigos grandotes (los que tienen la barra de energía, lo mejor que podés hacer es tirarles una lanza para que la coraza se les vaya de una (y así poder sacarle energía de entrada) y, sin darle con combos, pegale con golpes rápidos para que no pueda moverse y derrotarlo fácil men-

Continúa en la página siguiente.

te. Es mejor matarlos así porque si los querés matar con lanzas solamente, corrés el riesgo de que se te acaben (foto 13).





Los nazgul han llegado (foto 14). Y, encima, tres de ellos. Son duros y atacan constantemente. Si estás usando a Legolas y tenés con vos las Mythril Arrows, disparáselas a los nazgul: van a caer de inmediato. Si sos Aragorn y ya conseguiste las mejores flechas de las que este personaje dispone, usalas también (aunque no son tan rápidas como las de Legolas). Si, en cambio, estás usando a Gimli, la cosa se pone un poco más complicada. Vas a tener que usar las lanzas y, si los nazgul aún se mantienen en pie, dales con ataques físicos. Pero, si usás a Gandalf, la cosa es bastante más senci-lla. Simplemente disparales con los proyectiles de fuego unas cuatro o cinco veces para deshacerte de estos bichos molestos (es más; usando a Gandalf podés pasar un muy buen rato en este nivel: cuando las hordas de orcos se vengan, simplemente parate frente a la puerta y mantené presionado ▲ para cargar tu ataque; cuando los orcos estén cerca, soltá ▲ y los vas a barrer como si sólo fueran insectos, ganándote además un "Perfect").

EL SENDERO DE LOS HOBBITS (THE PATH OF THE HOBBITS)

Escape de Osgiliath

La consigna en este nivel es simple: tenés que correr a través de las aberturas matando orcos. Es muy probable que tus ataques rápidos no maten a los orcos. Pero, dado que los movimientos finales (esos que usás para darle el último golpe a un enemigo) de los hobbits son sumamente veloces, la idea es que primero los hagas caer para luego rematarlos.





Avanzá y subí por las escaleras para encontrarte con más orcos al final del camino. Una de las paredes va a caer, proporcionándote una salida. Mandate por ahí: un nazgul va a aparecer y vas a ver una barra en la esquina superior derecha de la pantalla que comienza a llenarse. Esto no es nada bueno ya que, cuando se llene, el nazgul se va a llevar a Frodo. Para evitar esto, escondete debajo de algo y la barra se va a vaciar (cada vez que salgas de tu escondite, la barra comenzará a llenarse nuevamente; tené siempre esto en cuenta) (foto 15).

Luego de que el nazgul aparezca, corré hasta las escaleras y escondete bajo ellas. Matá a los orcos que se vienen, subí las escaleras, cruzá hacia el otro lado y bajá por la escalera que hay ahí para eliminar a los arqueros. Bajá por la siguiente escalera (es una de madera) y mandate por la abertura para, luego, abrirte camino a golpe limpio hasta las escaleras que hay al otro lado y pasar por la abertura. Subite a los escombros y vas a encontrar un checkpoint y una escalera. Subí por ella y, arriba, cruzá el puente sin darle bola a los orcos hasta que llegues a la parte inferior del templo. Desde acá, eliminá a los arqueros y corré hacia el hoyo que tiene una escalera para bajar por ella. Ahora, subí por las siguientes escaleras y accioná la campana presionando **R1** (foto 16) para crear una nueva abertura. Mandate por ella y subí rápidamente las escaleras para, luego, cruzar hacia el otro extremo hasta un pequeño refugio en el que vas a encontrar salud. Seguí avanzando hasta llegar a un nuevo templo en ruinas, matá a los arqueros y corré hacia el refugio para encontrar una nueva escalera y bajar por ella. Mandate por la otra

Continúa en la página siguiente.

The Lord of the Rings: The Return of the King

escalera hasta lo que parece ser un desagüe y avanzá por acá matando enemigos hasta que te encuentres con un orco gordo.
Para matar a este chabón, podés atacarlo con fuerza hasta que su armadura se destruya y darle entonces con ataques rápidos. Luego de eliminarlo, despachá a los otros orcos y usá la palanca de rueda para abrir la puerta y terminar el nivel.

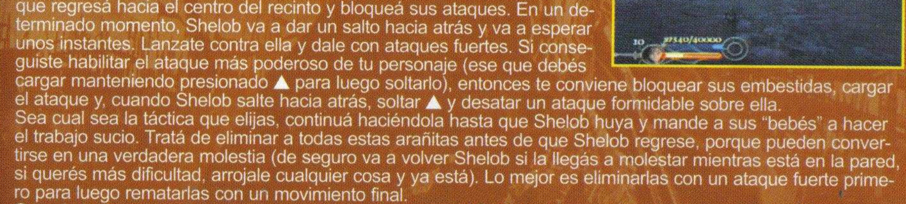
Los dominios de Shelob

Este nivel es, por lejos, el más confuso de todo el juego. De hecho, no hay un solo camino para llegar hasta Shelob, sino decenas. Vos simplemente escalá las paredes de roca y, más tarde o más temprano, vas a llegar al final.
A lo largo del camino te vas a encontrar con arañas grandes que te van a atacar: pegales para que caigan de espaldas y rematalas con **R2**. También te vas a topar con arañas chicas... que vienen en malón. Para evitarlas, agarrá alguna antorcha (foto 17) y arrojáselas para que se abran y puedas pasar por entre ellas. Cuando te encuentres con orcos, podés enfrentarte a ellos y matarlos, o hacerte invisible y pasar sin ser visto.



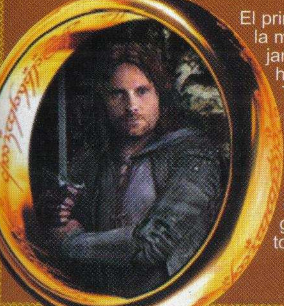
Eventualmente, vas a llegar al final del nivel, donde vas a encontrar un checkpoint y un puñado de arañitas. Tirá una antorcha sobre el camino de la derecha para pasar por ahí hasta una cornisa (también a la derecha) y subir. Una vez arriba, arrojá una antorcha hacia la tela de araña para crear una salida y pasar por ahí. Seguí avanzando, eliminá a los orcos que aparezcan y, cuando llegues a un nuevo checkpoint, quiere decir que el Boss está cerca...





Shelob es jodida, pero no imposible. Apenas la escena animada termine, corré hacia ella y dale con ataques rápidos. El bicho va a reaccionar, así que regresá hacia el centro del recinto y bloqueá sus ataques. En un determinado momento, Shelob va a dar un salto hacia atrás y va a esperar unos instantes. Lanzate contra ella y dale con ataques fuertes. Si conseguiste habilitar el ataque más poderoso de tu personaje (ese que debés cargar manteniendo presionado ▲ para luego soltarlo), entonces te conviene bloquear sus embestidas, cargar el ataque y, cuando Shelob salte hacia atrás, soltar ▲ y desatar un ataque formidable sobre ella.
Sea cual sea la táctica que elijas, continuá haciéndola hasta que Shelob huya y mande a sus "bebés" a hacer el trabajo sucio. Tratá de eliminar a todas estas arañitas antes de que Shelob regrese, porque pueden convertirse en una verdadera molestia (de seguro va a volver Shelob si la llegás a molestar mientras está en la pared, si querés más dificultad, arrojale cualquier cosa y ya está). Lo mejor es eliminarlas con un ataque fuerte primero para luego rematarlas con un movimiento final.
Cuando la mamá araña vuelva a vengar a sus pequeñuelos achurados, repetí el proceso de antes hasta matarla. Ah, y cuando comience a moverse como loca para todos lados, tratá de mantenerte lejos de ella (foto 18).

Cirith Ungol



El primer enemigo que te encontrás en este nivel es un orco gordo. Eliminalo de la misma manera en que despachaste al anterior y accioná la palanca para bajar el puente y deshacerte así de los otros orcos. Mandate por este puente hasta el recinto siguiente donde te vas a encontrar con varios orcos más. Tenés que matar a ochenta de ellos para poder continuar, así que manos a la obra.
Cuando hayas terminado, dirigite hacia el fondo, hacé que el puente baje, pasá por él y empujá los barriles para matar a los orcos que hay abajo (foto 19). Cuando llegues al segundo puente pequeño, vas a ver que los orcos huyen. También vas a notar una ballesta custodiada por un orco gordo. Matalo y usá esta ballesta para eliminar a los orcos que están sobre el gran puente de piedra. Cuando el camino esté libre, pasá por este puente a toda velocidad: las piedras van a ceder y el puente se va a desmoronar de-

Continúa en la página siguiente.

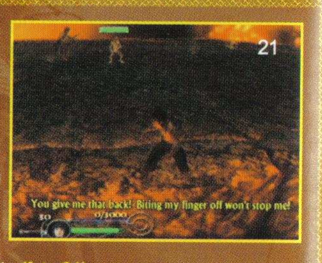
trás de vos.
Vas a llegar ahora frente a dos orcos que se pelean por la camisa de mitrilo de Frodo y debés enfrentarte a uno de ellos. Dale con ataques fuertes para destruir su escudo, arrojale una lanza y luego dale con ataques rápidos para hacer que salud disminuya. El orco va a agarrar su escudo de nuevo: repetí el proceso una vez más para eliminarlo (foto 20).





The Crack of Doom

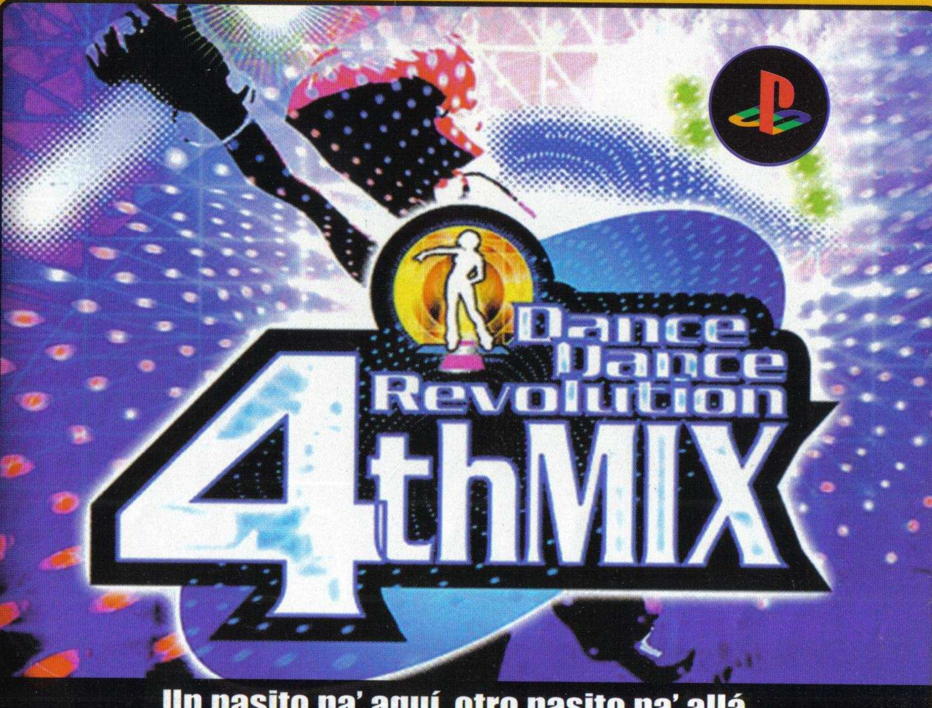
"Malditosss hobbitsss... han robado mi tesssoro...". ¿Adivinaste quién es este pibe? Sí: Gollum (o Smeagol, como más te guste). Y el muy guacho te la tiene jurada, así que hay que ponerle fin de una vez por todas. Este es el único nivel en el que usás a Frodo. La mejor manera de enfrentarlo es mantenerse en uno de los lados y esperar a que salte sobre vos. Cuando lo haga, correte para que pierda el equilibrio e intente no caer al abismo. De inmediato, dale con un ataque fuerte (o con algún ataque normal como la patada o el empujón) para que caiga y quede colgado del borde del precipicio. Usá ahora el movimiento final (**R2**) para hacer que caiga al abismo. Otra que podés hacer es acorralarlo contra una corniza cubriendote todos los ataques, y cuando el quiera hacer su típico saltito hacia atrás pierda la estabilidad para que lo empujes y lo remates con R2. Obviamente va a volver gracias a que él trepa por las paredes. Repetí esto cinco veces y tanto Gollum como el anillo serán historia (foto 21).



Bien, guerrero... acabás de salvar a toda la Tierra Media de un destino atroz. Hobbits, humanos, elfos y enanos podrán ahora vivir sus vidas en paz, sin preocuparse por seres del infierno con intenciones poco loables. Y todo gracias a vos.
Nos vemos en una próxima estrategia.

club play





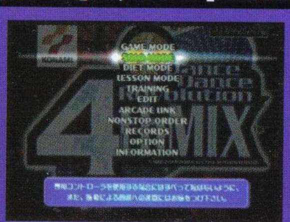
Un pasito pa' aquí, otro pasito pa' allá...

Desde hace un tiempo parece que está más de moda irse a bailar a los fichines que hacer largas colas en los boliches, con el consabido riesgo de que el patovica de la puerta te diga "¿No tenés Kickers? No entrás". Y, encima, con juegos como este Dance Dance Revolution 4th Mix (con su obligatoria alfombrita, por supu) podés ser vos mismo el patovica de la puerta de tu propia casa. Ah, y además tenés estos trucos (pa' que todos digan "¡Fuaaaaa! ¡Cómo la mueve este pibe!"...

Modo Challenge: Completá satisfactoriamente diez canciones.

Personajes masculinos: En el menú principal, mantené presionado ← para luego seleccionar el Solo Mode y un estilo (Single, Versus, Double). También debés habilitar todos los modos musicales. El personaje masculino se va a habilitar y va a estar disponble en la pantalla de selección de personajes.

Secuencia de créditos alternativa: Seleccioná todos los modos de música y completá un round en la dificultad normal para ver una secuencia de créditos más larga de lo normal y con animaciones diferentes.







Canciones Bonus: Completá las siguientes cantidades de canciones para habilitar la canción bonus correspondiente...

Synchronized Love (Red Monster Hyper Mix): 05 canciones.
Dancing All Alone: 15 canciones.
Hero (Happy Grandale Mix): 20 canciones.
Dam Dariram (KCP Mix): 25 canciones.
If You Were Here (B4 Za Beat Mix): 30 canciones.
Let's Talk It Over: 35 canciones.
Make Your Move: 40 canciones.
Share My Love: 45 canciones.
Era (Nostalmix): 50 canciones.
Holic: 55 canciones.
.59: 60 canciones.
Don't Stop! (AMD Second Mix): 65 canciones.
Never Let You Down: 70 canciones.
Groove: 75 canciones.
Midnite Blaze: 80 canciones.
Get Me In Your Sight (AMD Cancun Mix): 85 canciones.
Leading Cyber: 90 canciones.
Orion.78 (Civilization Mix): 95 canciones.

FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

La resurrección de Cloud

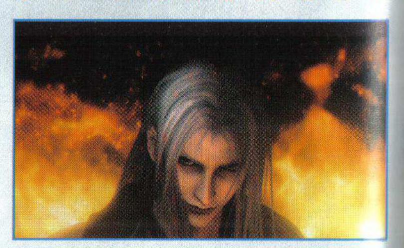
Los rumores comenzaron a correr y el mundo de los videojuegos se revolucionó. Una nueva etapa en la existencia del Final Fantasy VII. Cloud, Sephiroth, Barret y hasta Aeris vuelven al ruedo.

"Final Fantasy VII: Advent Children". Cuando este nombre comenzó a sonar en el am-biente, a muchos de nosotros se nos puso la piel de gallina. Y más aún cuando estas palabras venían acompañadas por la frase "PlayStation 2". ¿Podía ser posible? ¿Era cierto que Square Enix iba a lanzar un nuevo FFVII para PS2? Tanta excitación nos mantuvo en vilo durante días y días. Hasta que, finalmente, descubrimos la verdad detrás de todo esto...

Para muestra, basta un botón

Aparentemente, el *Final Fantasy VII: Advent Children* no es un juego, sino una película. Así es. Square Enix se encuentra trabajando en este ambicioso proyecto que narra eventos sucedidos años después de los sucesos del FFVII que todos conocemos. Una primera muestra de lo que esta película realizada íntegramente en computadora será, se podrá ver cuando salga a la calle el *Final Fantasy X-2 International + Last Mission*, una nueva versión del X-2 con algunos agregados, que saldrá a la venta en Japón durante este mes de febrero. El disco del *FFX-2 I+LM* (parece más un problema de álgebra que el nombre de un videojuego, ¿no?) incluirá una demo de esta película.

Por lo que se ha visto hasta ahora y por la (poca) información que la gente de Square Enix ha dado a conocer, la versión completa de Final Fantasy VII: Advent Children (la cual todavía nadie aclaró cómo será distribuída) duraría unos sesenta minutos y daría inicio dos años después de la historia del Final Fantasy VII de PS One.



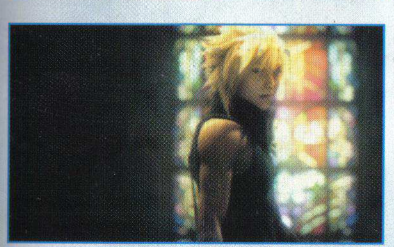














La historia continúa

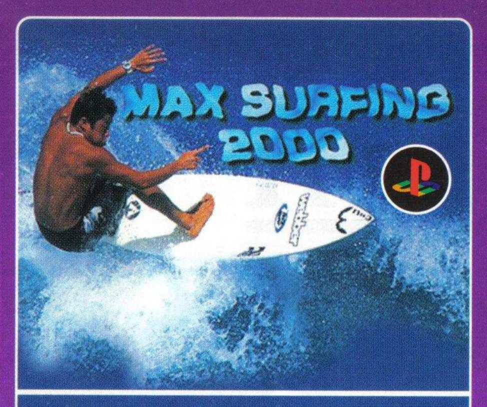
Luego de haberse salvado de una masiva destrucción, el mundo se encuentra en paz. Pero sus habitantes han comenzado a sufrir un nuevo y misterioso mal llamado Seikon-Shoukougun. Cloud, por su parte, ha vivido solitario y apartado durante todo este tiempo y, si bien Sephiroth aparece en escena, no queda claro si se trata de recuerdos de Cloud o si, por el contrario, fue vuelto misteriosamente a la vida.

Otros pasajes del film muestran a Cloud en el centro de una laguna, junto al cuerpo inerte de Aeris, al tiempo que vemos a un alto hombre de largos cabellos blancos cuya identidad es desconocida y que se trenza en un duro combate con Cloud.

Otro misterioso personaje es uno que se encuentra ataviado con una túnica blanca que le cubre el rostro, mientras pasa su tiempo sentado en una silla de ruedas (¿Aeris, tal vez? Si alguien revivió a Sephiroth, podría haber hecho lo mismo con ella, ¿no?).

Más intrigas que revelaciones

En realidad, es poco lo que se sabe de esta película. No sólo porque la info al respecto es escasa, sino también porque a los pibes de Square parece gustarles jugar a los misterios. ¿Se trata sólo de una película? ¿O va a haber un nuevo juego de Final Fantasy VII? En Square nadie dijo que sí... pero tampoco dijeron que no. La incógnita, por ahora, se mantiene. Y mientras alzamos nuestras plegarias de rodillas para que la respuesta sea afirmativa, deberemos conformarnos por el momento con aguardar la salida de esta nueva y asombrosa película.



SOBRE LA OLITA VOOOOY...

Si lo tuyo es pelar la tabla, enfundarte en un traje de neoprene, dejar que el sol te "en-rrubie" la pelambre y hacerte el banana con las minitas en la playa, entonces seguro que tenés este Max Surfing 2000. Y, para que no termines medio ahogado y con la tabla de sombrero, te preparamos estos truquillos...

Surfer oculto: En la pantalla de "Loading", presioná y mantené presionados R1+R2+➔+■.

Tablas extras: Para obtener una nueva tabla de surf, primero completá el juego. Luego, volvé a completarlo pero usando esta vez la nueva tabla. Esto va a hacer que una nueva tabla se habilite, la cual podés usar para completar nuevamente el juego y habilitar otra tabla nueva. Podés repetir este proceso hasta completar un total de cinco nuevas tablas de surf. También podés hacerlo en el modo Season, lo cual te permitirá habilitar otras cinco tablas nuevas ('ta bien... es un garroncito tener que jugarse tooooodo el juego cada vez que querés habilitar una tabla... pero los programadores hacen esto a propósito para que juegues y juegues y juegues su jueguito, ¿viste?).



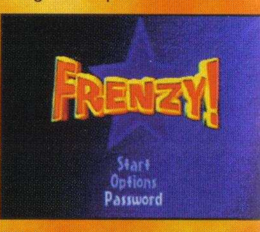




Aquellos viejos avioncitos

Frenzy se podría caratular como uno de esos juegos que supo iniciar una tendencia allá lejos y hace tiempo. Un arcade en 3D con gráficos *funny* que podría considerarse como el precursor del Freaky Flyers de PS2 y, por qué no, de juegos de karting como el Crash Team Racing. El hecho es que, si lo tenés y pensaste que ya era hora de tirarlo a la basura, lo mejor es que no lo hagas: con estos trucos que te damos, el Frenzy vuelve a tener vigencia.

Selección de nivel: Ingresá la passwrd **PICKLE** (no le des bola al mensaje de "incorrect password") y presioná ▲ para regresar al menú principal. Ahora, seleccioná la opción Cheat Menu para poder acceder a un nuevo menú que te permite seleccionar el nivel en el que querés jugar.



Passwords para los niveles:
Nivel 2: ADRIAN!
Nivel 3: CORRODE
Nivel 4: GLUGGLUG
Nivel 5: SNOWBALL
Nivel 6: FLATPACK
Nivel 7: SPOOKY!
Nivel 8: BOSSMAD!
Nivel 9: RUNAWAY!







SILENT HILL 3

Todos los finales

Una pesadilla horrenda a la que hay que experimentar una y otra vez... Esto no sería algo del agrado de nadie, pero los fans de esta maravillosa saga de terror no tenemos ningún problema en recorrer esos lúgubres escenarios decenas de veces con tal de descubrir y habilitar nuevos elementos. Y por eso los pibes de Konami han creado tres diferentes finales que ya pasamos a detallarte...

Se agradece la colaboración a Mariano Morales.

Final #1: Normal

Este es el final que la mayoría de los jugadores recibe y como no es necesario realizar nada especial para obtenerlo, simplemente te vamos a contar cómo es...

La escena cambia y transcurre en el parque de diversiones, más precisamente en el lugar en el que dejaste al herido Douglas. Este levanta la vista para ver a Heather acercarse y le pregunta si ya todo terminó. Ella, cuchillo en mano, le contesta "Aún no... tú todavía estás vivo" y se abalanza sobre él. Milímetros antes de acuchillarlo, se detiene, le grita "¡Bú!" y comienza a reir (esta minusa tiene un sentido del humor un tanto retorcido, ¿no? Debe ser por haber llevado en su útero a un ser del infierno durante treinta y ocho años y tres vidas diferentes, haber sido quemada viva y haber muerto dos veces... je). Luego de que Douglas le hace el mismo comentario sobre su sentido del humor, ella le comenta que ya no tiene por qué llamarla Heather, que ahora puede llamarla por su verdadero nombre, Cheryl. El le pregunta si va a dejar que su pelo vuelva a su color natural, a lo que ella contesta "¿No te parece que las rubias se divierten más?". Eso es todo. Se puede ver una escena en la que Heather (o Cheryl) se arrodilla frente a la tumba de su padre, pero no hay nada más...

Final #2: Poseída

Si ya jugaste al juego una vez, podés jugarlo una segunda oportunidad para obtener este nuevo final, cumpliendo por supuesto ciertos requisitos.

Por cada enemigo que matás, incluídos los Bosses, recibís diez puntos. Por cada punto de daño físico que recibís, obtenés un punto. Y si en el confesionario de la iglesia le decís a la mujer "I forgive you" (te perdono), obtenés mil puntos. Al final del juego, todos estos puntos que hayas obtenido se van a sumar y si llegás o superás los cuatro mil puntos, obtenés este final Poseído.

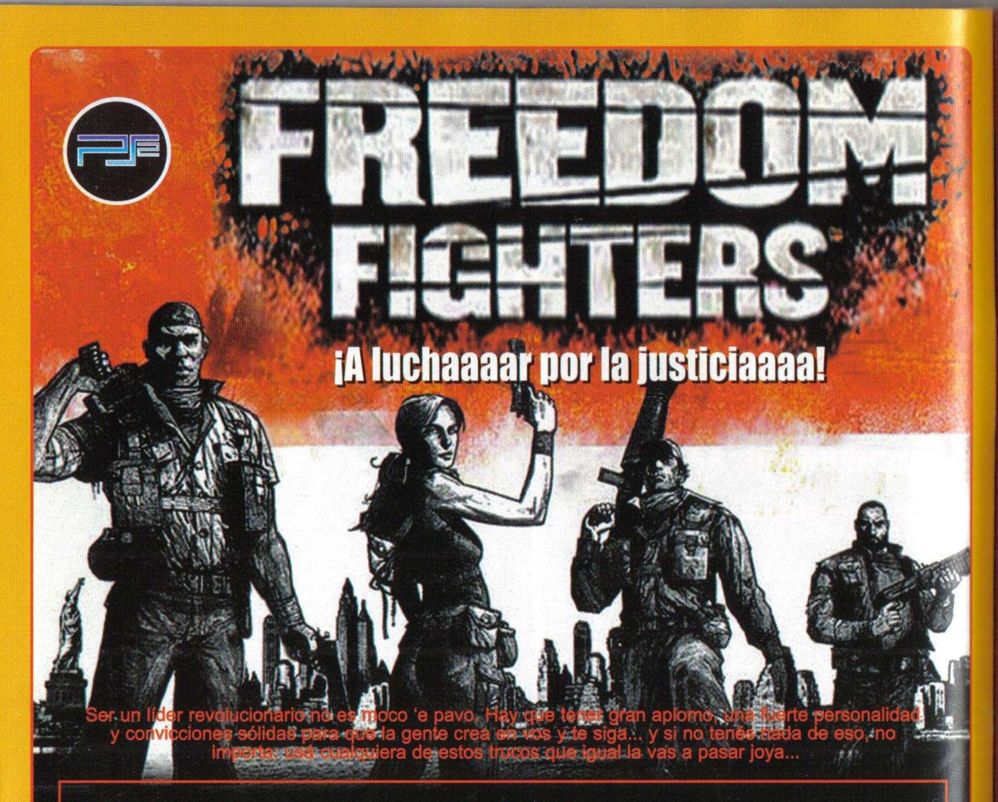
Este es el final "malo", similar a uno de los finales del primer Silent Hill o al final "In Water" del Silent Hill 2. Como te imaginarás, se trata de un final que no te va a dejar con una sensación muy agradable que digamos...

Luego de matar al Boss final, la escena vuelve a cambiar al parque de diversiones, pero esta vez se centra en un charco de sangre... el cual proviene nada menos que del cadáver de Douglas. Al parecer, nuestro desventurado amigo fue asesinado por un arma filosa... y Heather se horroriza al descubrir que esa arma no es otra que su propio cuchillo. Heather había sido finalmente poseída por el dios de la oscuridad y, en este estado, asesinó al pobre Douglas.

Final #3: Venganza

Para obtener este final, primero debés tener en tu poder el Heather Beam. Para ello, tenés que eliminar un total de 333 enemigos, aunque no es necesario que lo hagas en un solo juego. Una vez que lo hayas logrado, debés usar este Heather Beam (o el más poderoso Sexy Beam) para matar por lo menos a treinta monstruos en un solo juego, antes de llegar a Daisy Villa Apartments. Si lograste hacerlo, guardá cualquier arma que Heather lleve en sus manos antes de entrar. Si hiciste todo esto correctamente, vas a obtener un final más que llamativo, similar al final UFO del primer Silent Hill o al final Dog del segundo.

Lamentablemente, si te contamos cómo es, perdería toda la gracia. Si lo ves con tus propios ojos, realmente te vas a divertir. Pero si te lo contamos nosotros, te va a parecer una estupidez. Lo único que te vamos a contar es que este final es una especie de secuela del final UFO del primer Silent Hill... con una vuelta de tuerca incluso más loca.



Ser un líder revolucionario no es moco 'e pavo. Hay que tener gran aplomo, una fuerte personalidad y convicciones sólidas para que la gente crea en vos y te siga... y si no tenés nada de eso, no importa: usá cualquiera de estos trucos que igual la vas a pasar joya...

Máximo carisma: Durante cualquier momento del juego, presioná ▲, ✖, ■, ●, ✖, ↓. Si lo hiciste correctamente, un mensaje va a aparecer en la parte superior de la pantalla, confirmándolo. Para desactivar el truco, repetí el código.

Enemigos ciegos: Durante cualquier momento del juego, presioná ▲, ✖, ■, ●, ●, ←. Si lo hiciste correctamente, un mensaje va a aparecer en la parte superior de la pantalla, confirmándolo. Para desactivar el truco, repetí el código.

Movimientos lentos: Durante cualquier momento del juego, presioná ▲, ✖, ■, ●, ●, →. Si lo hiciste correctamente, un mensaje va a aparecer en la parte superior de la pantalla, confirmándolo. Para desactivar el truco, repetí el código.

Movimientos rápidos: Durante cualquier momento del juego, presioná ▲, ✖, ■, ●, ●, ↓. Si lo hiciste correctamente, un mensaje va a aparecer en la parte superior de la pantalla, confirmándolo. Para desactivar el truco, repetí el código.

Muñecos de trapo: Durante cualquier momento del juego, presioná ▲, ✖, ■, ●, ■, ↑. Si lo hiciste correctamente, un mensaje va a aparecer en la parte superior de la pantalla, confirmándolo. Para desactivar el truco, repetí el código.

Nivel Bonus: Terminá el juego en el nivel de dificultad Rebel o mayor para habilitar el nivel extra Liberty Island.



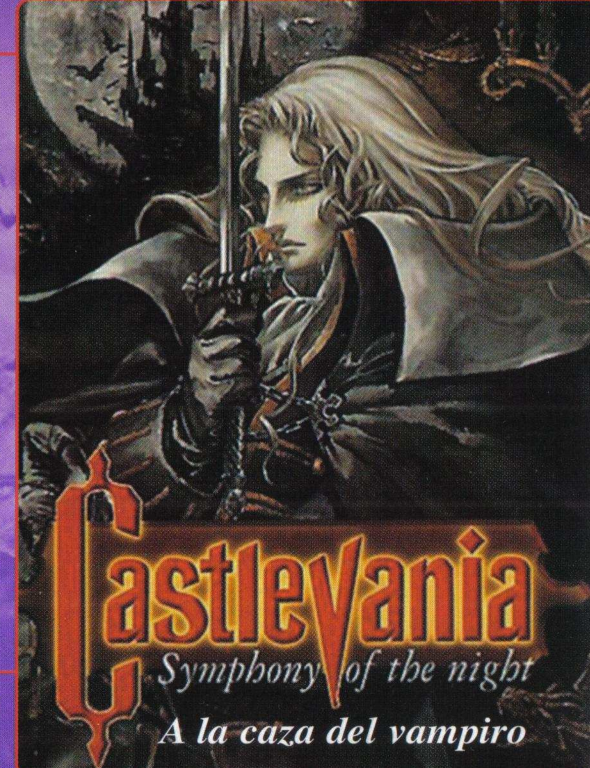




Castlevania: Symphony of the Night

Leyenda viviente por excelencia, no ha perdido un ápice de vigencia o calidad con el correr de los años. Un juego que supo ganarse por mérito propio un lugar entre la élite de los títulos más recordados y eternos del mundo de los videojuegos. Señoras y señores, con ustedes el Castlevania: Symphony of the Night...

Por Leandro Irianni



¿Lo querías? Seguro que sí. Castlevania es una de esas sagas que quedan grabadas a fuego en la memoria de cualquiera que las haya jugado. Y es por eso que estamos acá, para darte de una buena vez los mapas y la guía para que te enfrentes cara a cara con todos los Bosses del juego... y les hagas morder el polvo de la derrota.

MAGIAS

Hellfire: ↑, ↓, ↘, →, ● o ■.
Summon Spirit: ←, →, ↑, ↓, ● o ■.
Dark Metamorfosis: →, ↗, ↑ ↖, ←, ●, o ■.
Soul Steal: →, ←, ↙, ↓, ↘, →, ←, ●, ■.
Tetra Spirit: Mantené presionado ↑ y presioná ↗, →, ↘, ↓, ●, ■.
Wolf Charge: ↓, ↘, →, ●, ■. (tenés que estar transformado en Wolf y también tener el Power of Wolf).
Wing Smash: Mantené presionado ✖, presioná + ←, ↖, ↑, ↗, → y soltá ✖.
Sword Brothers: ↓, ↘, →, ↗, ↑ (mantener ↑), ↓ + ● o ■.

CONTROLES





REFERENCIAS MAPAS

HP HP MAX UP
HE HEART MAX UP
B BOSS
S SAVE POINT
T TELEPORT

HABITACION SECRETA
RESIST THUNDER
RESIST FIRE
RESIST DARK
RESIST STONE

SHIELD POTION
STR. POTION
ATT. POTION
LUCK POTION
LIFE APPLE

1- POWER OF WOLF
2- CUBE OF ZOE
3- SKILL OF WOLF
4- BAT CARD
5- ECHO OF BAT
6- SWORD CARD
7- GHOST CARD
8- POWER OF MIST
9- LEAP STONE
10- FIRE BAT
11- FEARIE SCROLL
12- SOUL OF WOLF
13- SOUL OF BAT
14- JEWEL OF OPEN/ MERCADER
15- FEARIE CARD
16- HOLY ROD
17- HERALD SHIELD
18- DEMON CARD
19- SPIKE BREAKER
20- HOLY SIMBOL
21- SILVER RING
22- GOLD RING
23- HOLY GLASSES
24- MERMAN STATUE
25- FORM OF MIST

Castlevania: Symphony of the Night



REFERENCIAS MAPAS

HP HP MAX UP
HE HEART MAX UP
B BOSS
S SAVE POINT
T TELEPORT

▼ HABITACION SECRETA
RESIST THUNDER
RESIST FIRE
RESIST DARK
RESIST STONE

SHIELD POTION
STR. POTION
ATT. POTION
LUCK POTION
LIFE APPLE

1- GAS CLOUD
2- FORCE OF ECHO
3- ALUCARD SWORD
4- ALUCARD SHIELD
5- SUNSTONE
6- LIGHTNING MAIL

El reloj (punto #1 del mapa): Te revelo el gran misterio del cuarto del reloj: ¿viste la gran abertura que hay en el medio del techo? Podés llegar hasta ella volando o realizando un súper salto. Las dos estatuas que hay a los lados de la habitación operan de la siguiente manera: la de la izquierda se abre cada un minuto de tiempo real, y para la de la derecha necesitás el Clock (el relojito que tilda todo por cinco segundos). De esta manera, vas a hacer que la puerta se abra. Recordá que para estas dos aberturas necesitás como mínimo el doble salto para llegar.



El botón (punto #2 del mapa): En las minas abandonadas vas a ver un cuarto con un botón en la pared, el cual no podés alcanzar. Simplemente, equipate la carta del demonio (Demon Card) para que éste presione el botón por vos.

Los engranajes (punto #3 del mapa): En el nivel Clock Tower, vas a ver una serie de engranajes cuando llegues a la sección interior. Tu misión es trabarlos y, para esto, debés pegarles hasta que escuches un sonido sordo y seco. Cuando lo oigas, quiere decir que el engranaje está trabado. Son seis en total y tenés que trabarlos a todos para abrir la puerta secreta del sector.



BOSSES CASTILLO NORMAL

Boss 1: Slogra y Gaibon

Debés encargarte primero de Slogra: Gaibon lo sostiene y tratará de tirártelo encima. Vos movete todo el tiempo y, cuando Slogra caiga, pegale un par de veces (mientras vuelan, podés usar Summon Spirit). Al momento en que sólo quede Gaibon, atacalo lo más que puedas. Cuando el Boss vuele hacia atrás, te va a atacar con unas esferas en diagonal: adelantate a ellas o saltá hacia atrás para evitarlas. Cuando consigas que Gaibon caiga, va a lanzar sus esferas en línea recta. Agachate para esquivarlas y pegale.



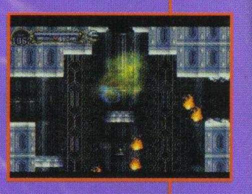
Boss 2: Doppleganger 10



Esta contra el doble de Alucard, es una pelea complicada... y recién es la segunda. Doppleganger te va a atacar casi todo el tiempo con Knife, del cual podés cubrirte con tu escudo. Luego, esperá a que salte, anticipalo y pegale. Repetí esta operación y recordá que las magias no lo afectan.

Boss 3: Hippogryph

Este es muy fácil. Mientras vuele, le podés ir pegando y, cuando aterrice, agachate y dale duro, ya que sólo te va a atacar con sus llamas (las cuales te van a pasar por arriba si me hiciste caso y te agachaste). Si carga contras vos, saltá para esquivarlo.



Boss 4: Lesser Demon

Otro muy fácil. Este también vuela y lo único que hace es invocar monstruos (zombies, esqueletos, etc). Concentrate sólo en el Boss pero, cuando haya unos cuatro monstruos, matalos o usá Soul Steal.

Boss 5: Scylla

La primera forma es muy sencilla. Sólo te enfrentás a una de sus cabezas de serpiente, la cual sólo avanza y retrocede. No vas a tener problemas. Cuando llegues hasta su forma verdadera, vas a tener que destuir las dos cabezas de serpiente restantes. Te conviene ponerte fuera de su alcance para no recibir daños. El ataque de Scylla no es tan peligroso como podrías pensar: crea un grupo de burbujas a las cuales podés destruir, y un búmerang al cual sólo podés esquivar. El problema es que te arroja las burbujas y el búmerang juntos: tratá de destruir a las burbujas antes de que las tire y, si ves que algo te va a pegar, transformate en lobo para zafar. Cuando las cabezas de serpiente caigan, acercate, pegale unos pocos golpes más y listo



Boss 6: Minotaur y Werewolf

Los ataques de estos dos son golpes combinados bastante difíciles de esquivar. Durante su ataque principal, ambos cargan contra vos, uno de cada lado. Si ves que te van a atacar (te das cuenta porque los dos se quedan quietos durante un segundo antes de hacerlo), alejate lo más que puedas. De todas formas, tanto Minotaur como Weerewolf tienen pocos HP: usá uno o dos Soul Steals y un par de espadazos para que la pelea termine.

Boss 7: Karasuman

Este es un chiste: pegale mintras vuela y vas a ver que se muere antes de lo que pensás. Pero, por si tardás, te cuento que Karasuman tiene dos ataques: con uno vuela y te tira plumas y con el otro vuela y tira rayos hacia todos lados. Ambos ataques pueden ser esquivados si te ponés abajo de él.



Boss 8: Succubus

Esta mina vuela (para variar) y se multiplica, arrojándote unas esferas que vuelan por la pantalla. Vos debés pegarle a todos sus clones y hallar a la verdadera. También te tira unos rayos desde sus alas. Para evitarlos, debés ubicarte en medio de ellos.
Las magias resultan sumamente útiles en esta pelea (Summon Spirit, Tetra Spirit y Soul Steal). También lo son Axe y el doble salto, ya que Succubus, a veces, vuela realmente alto.



Boss 9: Cerberus

Nuestro conocido guardián de las puertas del infierno también es bastante sencillo de derrotar. Podés aplicar la misma tecnica que con Hippogryph: pegarle agachado mientras él dispara. Si te subís a las plataformas vas a hacer que Cerberus desvíe sus ataques hacia arriba: bajá rapido y pegale duro.

Boss 10: Olrox

Al pricipio, Olrox sólo volará de un lado a otro de la pantalla para, luego, invocar Phantom Skulls y hacer pilares de fuego que nacen del piso (vas a ver una luz en el lugar de donde saldrán). Cuando le saques la suficiente vida, Olrox va a mutar a un bicho horrible, el cual podría darte algunos problemas.
El coso éste escupe pilares de fuego y esferas de manera similar a Gaibon. Tratá de mantenerte lejos, usá Soul Steal siempre que te falte vida, usá la niebla si ves que no podés esquivar todos sus ataques, y volá con el murciélago si te llega a encerrar. Esta pelea se complica gradualmente: el tipo cada vez te escupe esferas y pilares más seguido. Igual, no tiene tanta vida.



Boss 11: Granfallon

¡Ahh! ¡Dios mio! ¡Una albóndiga gigante que escupe zombies! Por suerte, no es difícil. Pero puede que te lleve un tiempo derrotarlo.
Para empezar, usá Soul Steal y/o Tetra Spirit para matar los zombies que te tira e ir rompiendo su "coraza" de cadáveres. La idea es que llegues a la coraza del medio y la rompas. De esta manera, vas a dejar al descubierto su "corazon" al que, obviamente, debés pegarle para matarlo. Tené cuidado con los rayos que dispara desde sus tentáculos.



Boss 12: Richter Belmont

Bueno... El tipo que tenés enfrente es, a mi entender, el más poderoso de los Belmont, lo que no es poca cosa. Ni bien comience la pelea, usá la niebla para evitar su súper ataque de Cross. Luego, cubrite de su golpe normal de Cross con tu escudo y pegale. Si no querés sacar los finales malos, no debés matar a Richter. Equipate los Holy Glasses y pegale al *orb* que está junto a Richter. Equipate luego el Holy Rod para asegurarte de no pegarle a Richter y matarlo por accidente (Richter es inmune a Holy).



BOSSES CASTILLO INVERTIDO

Boss 13: Darkwing Bat

Este bicho vuela de un lado a otro y, cuando llega a la parte de la derecha, provoca un viento con sus alas, el cual te va a empujar contra la pared. Podés,sin embargo, esquivarlo poniéndote debajo de él, lo que también te da la posibilidad de usar Summon Spirit o Soul Steal. Muy fácil.



Boss 14: Akmodan II

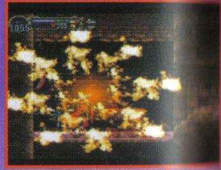
Pegale y retrocedé (con ▲). Akmodan lo único que hace es avanzar y, cuando recibe algún daño, emana partículas venenosas (de la roña que debe tener). Si te llega a encerrar, volá para la otra punta y repetí el proceso.

Boss 15: Medusa

Simplemente, acercate todo lo que puedas y pegale agachado. Medusa lo único que va a hacer es retroceder y tirar rayos petrificantes.

Boss 16: The Creature

Y seguimos con los Bosses fáciles. Pegale y retrocedé con ▲ para evitar su martillazo. Cuando comience a rodar por toda la pantalla, vos saltá sin dejar de pegarle.



Boss 17: Doppleganger 40

Otra vez sopa. En esta ocasión, el recinto es más chico y, en lugar de atacarte con Knife, lo hace con Rebound Stone, haciendo que las cosas sean más complicadas. Pero, por otro lado, vos estás más preparado que la vez anterior (quiero creer). Cubrite de su Rebound Stone, saltá y anticipalo en el aire. Si te ataca con Wing Smash, usá la niebla y recordá que la magia tampoco lo afecta.

Castlevania: Symphony of the Night

Boss 18: Trevor, Grant y Sypha

Mejor que tengas una buena arma y una buena armadura, ya que la cosa puede ser larga y complicada. Son tres contra uno: Grant se cuelga del techo, Trevor (¿Belmont?) te ataca con su látigo y una especie de Cross y Holy Water, mientras Sypha vuela y tira magias.
Abusá del Soul Steal y pegale primero a Trevor (es seguro que Grant cae con un par de Soul Steal). Cuando Sypha quede sola, va a invocar zombies (como el Lesser Demon) y ahí la cosa ya es más fácil.



Boss 19: Beelcebub

Un gigantesco zombie, rey de las moscas, es el enemigo a vencer. El baile es parecido al de Granfaloon sólo que Beelcebub te ataca con moscas voladoras... y a éste hay que romperlo todo sí o sí.
Empezá por las piernas y luego el pecho. De ahí para arriba, los blancos están muy altos y no vas a llegar. Volá para el lado derecho y vas a ver una plataforma. Saltá y atacalo desde ahí... y guarda porque ahí las moscas vienen en malón: esquivalas con la niebla si no las podés matar a todas.



Boss 20: Galamoth

Bueno, finalmente llegamos al Boss más jodido y duro del juego (y no es el Boss final). Ahora es necesario que te prepares bien, con una espada buena (Alucard Sword, pero si tienen una mejor, es bievenida), y armadura y escudo que defiendan de Lightning (Lightning Mail y Alucard Shield). Tomate una Shield Potion, una Att Potion y una Str Potion (si no tenés armadura que defienda de Lightning, usá un Resist Lightning). Ah, y tratá de equiparte la Fairy Card que te puede curar con Potions y te puede revivir con Life Apple. Hecho todo esto, vamos contra él (¡¡banzaaaaai!!)...
Este descendiente de triceratops basa sus ataques en el elemento Lightning (como ya te habrás imaginado después de tantas precauciones) y, cuando levanta su palo, lanza unas esferas de electricidad que te siguen a donde sea. Evitalas usando la niebla. Galamoth también puede agacharse y lanzar una descarga de rayos frente a vos: nuevamente, usá la niebla, ponete detrás de él y pegale sin parar. Tiene también un golpe físico que podés esquivar fácilmente. De todas formas, a esta lucha es más fácil contarla que realizarla. Los efectos de las pociones (Str, Att, etcétera) no duran cuanto uno quisiera y es imprescindible usar la niebla muy seguido. Por eso recomiendo no usar magias, ya que consumirían mucho maná que debés usar para la niebla.



Boss 22: Shaft

Este no es otro que el hechicero que ha hecho volver a la vida a Drácula. Vuela de un lado a otro con unas esferas verdes que utiliza para atacar (cuando están verdes, son inofensivas). Puede arrojarte dos esferas de fuego, las cuales podés evitar agachándote en una esquina. Puede también tirarte otras dos que rebotan por todo el lugar: saltá o transformate en niebla. El último ataque se basa en dos esferas que despiden una barrera de electricidad que sube y baja: con transformarse en niebla es sufciente. Cada vez que veas la oportunidad, pegale duro ya que no es muy resistente.





Boss Final: Drácula

Como seguramente ya suponías, el conde Vlad Tepes es el Boss final del juego. Lo que seguro no pensaste era verlo tan cambiado a como lo conocemos. Igual, es la pelea final, así que ponete lo mejor que tengas y gastá cuantos ítems quieras.
Drácula te ataca con unos manotazos, primero con la mano derecha y luego con la izquierda (de Alucard, o sea, la izquierda y derecha de la pantalla). Vos movete para el lado contrario para defenderte. A continuación, va a aplaudir: podés quedarte en el medio agachado y no va a haber problema. El último ataque lo realiza con sus cabezas para, luego, tirar unos triángulos que te siguen por todos lados: podés quedarte lo más pancho en el medio con la niebla venenosa. A pesar de ser duro, Drácula no es difícil y no deberías tener complicaciones. Si te falta salud, usá Soul Steal y, antes que te des cuenta, habrás terminado el juego.



No te podés quejar, che. Te mostramos todos los Bosses del juego, te explicamos cómo enfrentar a cada uno de ellos y, encima, te damos los mapas. Esperemos que lo hayas disfrutado porque nosotros sí lo hicimos. Nos vemos.



Correo Club Play

Que llegó el cartero, que llegó, que llegó...

Dudas, interrogantes, confusiones, problemas... todas las respuestas las vas a encontrar todos los meses acá, en el Correo Club Play.

Escribinos a *"Correo Club Play", Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires, Argentina.*

MARCELO DANIEL ... (27)
Capital Federal.
Revista Club Play:

¿Qué tal? Me llamo Marcelo, soy de la Boca y tengo 27 años... así que preferiría que mi apellido quedara en el anonimato ya que, si se enteran en mi barrio, sería el fin de mi reputación (bueno, no es para tanto).

Compré un par de números de su revista y la verdad que está buena. Lo que más me gusta es que está "en argentino" y no en gallego, con sus chistes bolu... y llorando por su Pal-N. Otro de los buenos puntos es la actualidad de las notas que no vienen con seis meses de atraso.

Bueno, les comento que soy poseedor de una Play 2 y hace unas semanas me compré el módem para jugar on-line. Por eso me gustaría que su publicación incluya más sobre mi máquina y menos sobre la otra antigüedad. Igualmente, ya leí que está por salir una versión 3. Por eso, antes de que me la tenga que meter en el "toor", les mando algunas preguntas...

1) Ando buscando un disco con el cual pueda navegar por internet con mi Play 2 (el módem trae un disco original que sólo sirve para instalarlo). Yo sé que existe y me gustaría saber dónde conseguirlo. Donde compré el módem, no lo tienen... si casi ni sabían qué era lo que me estaban vendiendo. Casa en la que preguntás por este tema, casa en la que te miran como si fueras japonés. En el caso de que pueda encargarlo en el exterior, ¿me servirá?

2) Hay un maldito juego que se llama NBA 2K3. ¿Cómo se hace el "Halley Oops"? Cuando les jugás a los yanquis, te c... a palos, aparte de no darte bola en el chat. ¿Sabían que en el juego te derivan a USA y casi no hay latinos? ¿Por qué? ¿No va a salir el 2K4?

3) El SOCOM on-line es una maza. ¿Por qué cuando lo analizaron ni siquiera mencionaron esta opción? Es el juego furor y los "rooms" son todos europeos. Por eso me gustaría que, cuando haya un juego con esta posibilidad, lo digan.

Perdón por la extensión de la carta y por la letra, pero estoy escribiendo con la luz de una vela. Aguante Boca. Chau.

Club Play: No te (Godoy) preocupes que nosotros siempre respetamos el anonimato. El tema es que (Godoy) nos encantan los mensajes subliminales... je.

Te imaginarás que en nuestro (Godoy) país la mayoría de los pibes tienen la PS One y no la PS2. Y nosotros tratamos de hacer una revista que satisfaga a todos por igual, aunque en (Godoy) ocasiones sea imposible conseguirlo. Además, quedate tranquilo: la PS3 es, por ahora, sólo un proyecto y va a (Godoy) tardar un muy largo tiempo en salir a la venta.

> **BOLSA DE VALORES CP**
> Al momento del cierre del mercado "jueguil", la PlayStation 2 cotizaba a 940 pesos.

1) El navegador cuesta 32 dólares. ¿Servirite? Sirve mejor como administrador de e-mail (onda Outlook Express) que como Browser (Godoy) porque no soporta las últimas versiones de Flash (tiene hasta el 5), JavaScript, HTML y CSS. En resumen No vas a poder chequear tus mails de Hotmail porque usa objetos y funciones más actuales (Godoy). Foros y Chat ni hablar. Excepto que el foro jamás haya sido actualizado.

2) Primero tenés que encontrar a tu compañero de Halley Hoop (si chusmeás algo en la NBA que dan en la tele, una idea vas a tener). Después es prestar atención (Godoy) a cuando ves que alguien se acerca al aro corriendo y te pide la pelota (casi siempre hace un gesto como levantar la mano) ese es el momento (Godoy) para pasar la pelota y hacer el famoso Halley Hoop automáticamente. Todo se basa en los reflejos. Lo de las parejas de Halley, te lo dije porque si están juntos, aumenta el porcentaje de que te pidan la pelota.

3) Hay veces en las que, por una cuestión de espacio, sólo (Godoy) podemos analizar los aspectos de un juego que consideramos van a ser más atractivos para los lectores. Como no son muchos los que tienen una PS2 y (Godoy) son menos todavía los que pueden jugar on-line, ese aspecto no lo mencionamos (lo que no quiere decir que no lo vayamos a mencionar [Godoy] nunca).

Un abrazo para vos, para toda la Boca (el barrio, se entiende) y para tu perdida reputación... je, je, je.

CRISTIAN ROSSI
González Catán, Buenos Aires.
Capos de la Club Play:

Me llamo Cristian y soy re fanático de Yu-Gi-Oh! y de los Final Fantasy. Me re copé con Yu-Gi-Oh! y hasta me hice mi propio juego de cartas pero con los digimon que recorté de un álbum. Espero que me respondan estas preguntas...

1) ¿Cómo se usan los rituales en el Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories? Yo pongo, por ejemplo, el Horn Imp, la Air Marmot of Nefariousnes y la Obese Marmot of Nefariousnes en el campo y uso el Curse of Tri-Horned Dragon, pero no pasa nada.

2) En la CP#29, en la estrategia de las cartas del FFIX, pusieron, por ejemplo, "Ozma: se la ganás a Dark Phantom en Memoria/Stairs". ¿Qué son esos Phantoms? Porque yo no los encuentro (tengo la versión en español).

3) En el Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories, ¿cómo hicieron para tener 999998 estrellas? Se ve en la estrategia de passwords de la CP#13.

4) ¿Tienen trucos o Game Sharks para el Digimon World 2?

5) ¿Cuánto tardaron en conseguir un Red Eyes Black Dragon y un Meteor Black Dragon? Mi hermano consiguió el Red Eyes en tres duelos y el Meteor Black en treinta y tres duelos.

Bueno, me despido y les pido que publiquen mi carta. ¡Chau, k-pos!

Club Play: Hola, Cristian.

1) Eso lo vamos a explicar detalladamente entre los próximos números.

2) Estos Phantoms son cinco fantasmas invisibles que se encuentran en Memoria, al final del juego. La única manera de encontrarlos es presionando ✖ en todos los rincones hasta dar con el fantasma, el cual te va a hablar para, luego, jugar a las cartas (a este Dark Phantom lo encontrás, por ejemplo, en las escaleras).

3)GameShark. Los códigos están en la CP #14.

4) En el próximo número publicaremos Game Sharks del DW2.

5) La verdad, no nos acordamos. Eso es, en realidad, una cuestión de suerte: a veces los conseguís enseguida y a veces tardás una eternidad.

Chau, fiera.

> Debido a los problemas de inseguridad que todos conocemos, no vamos a publicar ni direcciones, ni números de teléfono, ni e-mails de ningún lector.

FACUNDO BATISTA (12)
Ramos Mejía, Buenos Aires.
Capos de la Club Play:

Hola. Les quería decir que su revista es genial, no como otras revistas de m... (no voy a dar nombres). Quisiera hacerles unas preguntas:

1) En el Parasite Eve 2, hay una caja fuerte en el lugar en donde hay que buscar un bidón de gasolina para darle a Douglas. ¿Cómo se abre?

2) En el Digimon World 1, ¿cómo hacen para entrar en la fortaleza de Ogremon? El Agumon de ahí no me deja pasar.

3) ¿Saldrá algún juego de Yu-Gi-Oh! además del Forbidden Memories?

4) ¿Podrían poner dos RVM por revista?

Chau.

Club Play: Está bien eso de no dar nombres. Sabemos que somos los mejores, pero siempre es preferible mantener la humildad (je, je, je).

1) 4487 es el código.

2) La estrategia completita está en las CP 7 y 8.

3) Sí, pero sólo para PS2 (el Yu-Gi-Oh! Duel Of Roses).

4) Y, la verdad, nos gustaría... pero no solemos tener espacio suficiente (y ésta es una revista de videojuegos... ¿no?).

Gracias por tus elogios, Facu. Un abrazo.

NAZARENO FONSECA
Lanús, Buenos Aires.
Amigos de la Club Play:

Les quería contar que me encanta su revista y espero que siempre sigan así. Ahora, mi pregunta...

Tengo un problema en el Legacy of Kain: Soul Reaver. Juego y grabo la partida pero, cuando la quiero recuperar, empieza desde el principio del juego y una voz me dice "Usa tus talentos recién adquiridos para acceder a zonas antes vedadas para ti". ¿Qué tengo que hacer?

Club Play: Siempre que cargues un juego vas a empezar desde el principio. Si encontraste el símbolo del lugar en el que estabas (cada lugar tiene un símbolo que lo identifica, solo tenés que encontrar donde está), te dirigís al teletransportador (que casualmente está en

Correo Club Play

el principio del juego) y si antes viste el símbolo del lugar, va a estar habilitado para que te transporte de nuevo a donde estabas. Fijate que si habías aprendido habilidades nuevas, todavía las tenés.
Un saludo, Nazareno.

JULIO CÉSAR CARDOZO (18)
Pilar, Buenos Aires.

¡Hola, organismos inteligentes que dedican su tiempo a satisfacer nuestra sed de información sobre las maravillas llamadas videojuegos, faros que iluminan nuestro sendero para así poder despegar de la realidad hacia un mundo fantásticamente mágico en el cual podemos ser desde un simple humano hasta el más poderoso demonio con poderes increíblemente destructivos! ¡¡Faaaaa!!:

1) Colmo: haberme comprado el Digimon 2, haberlo jugado hasta terminar la misión 29 (Bug Domain, o sea, entre 70 y 80 horas de juego), haberme bancado las peleas tremendamente aburridas previas a los Bosses, completando torneos, cambios de Dmos en el Dmos Center, tener el Digi-Beetle con todo lo permitido hasta ese nivel, para después guardar en una de esas Memories de 8 Megas que tienen un solo botón entre los bloques, usar ese botón para usar otras grabaciones en otros bloques y que después, cuando uno quiere volver a los bloques anteriores, no ande más (¡¡noooo!!) y así perder ese y otros varios juegos. ¿Un servicio lo podrá arreglar? ¿A todas las de 8M les pasa lo mismo? ¿Cuáles son seguras, que no sean comunes?

2) ¿Por qué tantas estrategias de los Tony Hawk? Ya aburre.

3) Yo tengo una máquina vieja, pero nunca se le rompió nada. ¿Su edad afecta su capacidad para leer juegos más o menos nuevos como el FFIX? Porque yo todavía no vi que alguna máquina tome bien las escenas animadas de video de este juego. ¿Por qué?

Bueno, ya está. Ya escribí otra vez. Me despido y espero que no cambien (y si cambian, que sea para mejor).

"Vení, vení, jugá conmigo que un amigo vas a encontrar, que de la mano de la PlayStation todos juntos vamo' a viciar".

Club Play: Lo primero que se me ocurre para decirte, mi estimado Julio César, es... ¡¡largá los Sugus de ananá, máquina!!

1) Service de Memory Cards? Nah... ni ahí... Memory Cards seguras de muchas páginas? Ninguna es segura, tarde o temprano te van a comer un par de páginas y te vas a querer matar.

2) Y, bueh... la cosa es así. Sale un Tony Hawk, nosotros le hacemos la estrategia. ¿Viste?

3) No, para nada. Tu máquina debería andar bien, sin importar el juego que uses. Lo del FFIX es fácil: las copias pirat... ups, perdón... "no originales" están todas falladas.

Te mandamos un abrazo y te deseamos una pronta recuperación... (che, en tu última carta parecías un chico normal... ¿qué te pasó? Yo sabía que fumarse un Topolín podía ser peligroso...).

¿Querés hacer vos mismo el Ojo Clínico?
Si andás con ganas de darle tu puntaje a un juego que te partió la cabeza (o que te pareció una porquería), ahora podés hacerlo. Mandá tu análisis (con la misma estructura que le damos nosotros) a **ojoclinico@maydaycomics.com** para verlo publicado con tu nombre en la revista. De más está decir que es una colaboración *ad honorem*, y que sólo vamos a publicar dos por número. Los demás... habrán pasado a mejor vida.

EZEQUIEL MERLINO (11)
Capital Federal.

¡Hola!:

¿Cómo andan los maestros del joystick? Espero que bien. Me llamo Ezequiel, tengo once años y soy fana de los RPG. Les cuento que, como muchos otros pibes, sueño cada noche con la Play 2. Bueno, sin más tardanza, vamos a las preguntas.

1) ¿Va a salir la secuela del Chrono Cross? ¿PS One o PS2?

2) ¿Está bueno el Legend of Dragoon? ¿Cuántos CDs tiene?

3) ¿Me recomiendan un buen RPG en 3D (dos CDs como máximo)?

4) En el Chrono Cross, ¿cómo consigo a Mel (la hermana de Korcha) y a Irenes (la sirena)?

Club Play: Hola, Eze. Por acá, todo bien.

1) Creo que no, ya que no hay ninguna info al respecto. Pero, si llega a salir, seguramente será para PS2.

2) Es un muy buen juego y muy recomendable. Tiene 4 CDs.

3) El Vagrant Story (y tiene un solo CD), el Legend Of Legaia también.

4) Mel: Hablá con ella en Guldove (alternativo) cuando esté en su habitación (tenés que hacerlo con Kid) Irenes: Investigá todas las voces que oís cuando estás descansando en el barco de pasajeros S.S. Zelbess cuando venzas a Sage en el Zelbess pasá al barco de Nikki y contestale "Of Course" cuando te pida ayuda. Luego elegí "Have her join your party". Saludos.

EDGARDO MATÍAS LAZO
Merlo, Buenos Aires.

Hola, Club Play:

Correo Club Play

El motivo de esta carta es para pedirles unas cositas...

1) Quería saber si ya pasaron la guía del Digimon World 3. Si ya la pasaron, ¿la podrían repetir, por favor?

2) ¿Tienen página en internet? Podrían poner alguna, ¿no?

3) ¿Van a pasar alguna vez trucos de la A a la Z?

Bueno, no los jodo más. Sigan así que son la mejor revista. Y no abandonen la PS One. Chau, Club Play.

Club Play:

1) Por suerte para vos, todavía no la publicamos. Y digo "por suerte" porque, si ya lo hubiéramos hecho, no la publicaríamos de nuevo: sería como obligar a muchos lectores a pagar dos veces por el mismo material. La estrategia ya está hecha (como muchas otras) solo le estamos buscando el espacio para publicarla.

2) Sí, podríamos. En realidad, hoy por hoy es un tema que tenemos un tanto olvidado (porque, al igual que todos los argentinos, estamos tratando de recuperarnos de la malaria), aunque nunca dejó de estar dentro de nuestros proyectos. Tal vez en un futuro haya novedades.

3) Todo puede ser... todo puede ser...

Quedate tranquilo que no tenemos la menor intensión de abandonar a la gris. Un saludo, Edgardo.

DIEGO ÁLVAREZ
Tigre, Buenos Aires.

Qué tal, capos:

Soy Diego Álvarez de Tigre y quería hacerles unas preguntas...

1) Tengo el Gran Turismo 4 y el Resident Evil Outbreak en ponja. ¿Cuándo salen en inglés?

2) ¿Cuánto sale el Linux y dónde lo consigo baratito? ¿Y el Network Adapter?

3) ¿Para cuándo la review del Fatal Frame 2?

4) Hagan otro torneo de Winning Eleven.

Los saluda atentamente, un servidor.

Club Play: Qué tal, Diego.

1) El juego de Polyphony Digital está anunciado para Junio de éste año mientras que el de Capcom está cerquita: saldría a la calle 30 de Marzo

2) El kit completo Linux te sale 207 Dólares y el Network Adapter barato... ¿que te parece si le preguntás a nuestros anunciantes? (todos tienen teléfono) .

3) La review (léase Ojo Clínico) de este juego va a estar para el próximo número (paciencia).

4) Siempre tenemos ganas de hacer torneos, pero como la última vez (aunque no parezca), nos fue muy complicado llevarlo adelante y ahora no estamos como estabamos antes (personal, infraestructura, etc.) el tema está demorado.

Un saludo, Diego.

Si querés recibir la Newslettter de la Club Play cada mes en tu casilla de correo electrónico, envianos un e-mail a:
newsletter@maydaycomics.com
(sin "subject" ni nada).
Esta dirección no toma mensajes sino sólo direcciones (así que ni te molestes en escribir, je).

RICARDO BOLZÁN
Capital Federal.

Hola:

Soy Ricardo y quería pedirles que me contestaran un par de preguntas...

1) ¿Podrían, por favor, publicar trucos para el juego de los Autos Locos de PS One?

2) También quería pedirles si pueden hacer una guía con todos los cromos de magos y brujas del Harry Potter 1. Si ya la hicieron, díganme en qué número salió, por favor.

Dénle, háganme la gamba. Chau.

Club Play: Pero cómo no, caballero. Acá va la gamba que pediste...

1) Lamentablemente, no hay trucos para este juego (por lo menos, que nosotros sepamos). Cuando descubramos alguno, quedate tranquilo que lo publicamos seguro.

2) Los cromos de todos los hechiceros del Harry Potter And The Sorcerer's Stone salieron en la Club PlayStation #37 junto con la estrategia. Saludos, amigo.

Que se va el cartero, que se va, que se va...

club play

Para conseguir los números atrasados de la Club Play, llamanos al 15-4940-9026 de lunes a viernes de 11 a 17 horas.

Para poder responderles a todos (y pronto), les pedimos que no sean demasiado extensos en sus cartas y que no pregunten sobre trucos o partes de un juego en los que se hayan trabado, ya que esta sección no permite respuestas muy largas. Aquí sólo vamos a responder sobre trucos y estrategias que ya hayamos publicado y que, por alguna razón, sigan representando un problema para ustedes. No queremos que el Correo se transforme en una sección de respuestas personales para dos lectores por mes, mientras se quedan afuera. Intentamos dar respuestas a las preguntas más genéricas, que sean útiles para la gran mayoría de ustedes.

R.V.M
(recreate la vista, macho)

Mirá, yo estoy sosteniendo la columna y si me corro, se cae... así que no te hagas el vivo y devolveme el cinturón, ¿dale?

Todos los números te batimos LA POSTA

Si no tenés la más pálida idea de lo que pasa en el mundo de la Playstation, caiste en las manos más indicadas... ¡¡Muejejei!!

LA PSX NO ES LO QUE SE ESPERABA

Los comercios japoneses están desilusonados con la nueva máquina de Sony.

De acuerdo a una profunda investigación realizada por la revista japonesa especializada en electrónica The Nikkel Weekly, los comerciantes japoneses han demostrado una gran desilusión por las bajas ventas de la PSX, la "super máquina" de Sony que combina reproductora, grabadora y regrabadora de DVD con una PS2.

Según esta revista, el principal problema de la PSX es que no es tan buena como se esperaba, resultando menos eficaz y más lenta que muchas grabadoras de DVD estándar que ya hay en el mercado. Si a esto le sumamos varios elementos que Sony debió dejar de lado para poder lanzar su máquina en fecha (las fiestas de fin de año), entonces salta a la vista que la PSX se encuentra muy por debajo de otras máquinas menos sofisticadas en la preferencia del público. Algunos de los problemas no responden incluso a aspectos de "alta tecnología". Por ejemplo, la PSX no tiene salida para una antena. Posee una entrada pero, al no tener salida, es imposible pasar la señal de TV por la PSX para que llegue a la tele. Otro problema que la PSX tiene es que mucha gente considera que la campaña publicitaria de la máquina no fue ni medianamente buena. Es más, mucha gente ni siquiera sabía que la PSX traía consigo una grabadora de DVD y pensaban que se trataba solamente de una nueva versión de la PS2, algo que fue confirmado por el propio Manager General de Márketing de Sony, Takashi Asayama.

Para tratar de solucionar por lo menos algunos de estos problemas, Sony planea lanzar una nueva campaña de márketing mediante la cual los consumidores puedan probar la PSX para sentir en carne propia de qué se trata. Además, varias mejoras técnicas están pautadas para una nueva versión de la PSX, la cual sería claramente superior y más rápida que la original.



Sí, es muy linda... pero parece que Sony le pifió con esta maquinola.

RAINBOW SIX 3

Ubisoft se apresta a lanzar la versión para PS2 en el mes de marzo.

Parece que los ruegos de los usuarios de PlayStation 2 fueron finalmente oídos. Porque Ubisoft anunció que va a lanzar la versión del Tom Clancy's Rainbow Six 3 para PlayStation 2 en este próximo mes de marzo (dentro de sólo unos días). Esta tercera aventura del escuadrón antiterrorista ya había salido el año pasado para PC y X-Box, y la gente de Ubisoft aseguró que la versión de PS2 va a incluir varias cosas que no están presentes en las versiones anteriores.

Según la directora de marketing de Ubisoft para Europa, Asia y Medio Oriente, Florence Albert, el Rainbow Six 3 para PS2 tendrá "modos Single Player y Multiplayer emocionantes y realistas, una gran inteligencia artificial, gráficos asombrosos y un soberbio sistema de comandos por voz en tiempo real. Todo esto hace que, lisa y llanamente, no haya otro juego en el mercado capaz de brindar una experiencia similar".

Además de incluir las mismas misiones que las versiones de PC y X-Box, la versión para PS2 también traerá misiones adicionales, nuevos mapas Multiplayer y un sistema de dos jugadores con pantalla dividida para jugar en modo cooperativo. Los comandos por voz se llevarán a cabo mediante auriculares con micrófonos, permitiéndonte darles órdenes no sólo a tus compañeros humanos, sino también a personajes controlados por la máquina. Si tenés una PS2 y te copa reventar terroristas (o antiterroristas, por qué no), estate atento porque en unas semanitas nomás vas a poder disfrutar de esta maravilla.



"¡Ese guacho se está afanando los limones en oferta! ¡Acabemos con él!".

CORTOMETRAJE DEL DRIV3R

Atari firmó un contrato con Ridley Scott Associates para la realización del film.

La eterna y legendaria Atari anunció que acaba de firmar un contrato con Ridley Scott Associates (RSA, la empresa fundada por el famoso director de cine) para la realización de las dos últimas partes de un cortometraje basado en el Driv3r (o Driver 3, como más te guste).

La primera parte de este corto, llamada Run The Gauntlet, ya se puede ver en el sitio oficial de Atari, mientras que, para el momento en que leas esto, es probable que la segunda parte ya se encuentre lista. La tercera estaría siendo emitida para finales de marzo, fecha para la cual está anunciada la salida del juego.

"Driver es una licencia única y queríamos dar a conocer el nuevo juego de una manera original y moderna", explica Wim Stocks, vicepresidente ejecutivo de Atari. "Dado que Hollywood y el entretenimiento digital se han hecho muy amigos en los últimos años, nos pareció buena la idea de realizar un cortometraje junto a gente de cine tan capacitada con los de RSA".

El Driv3r, ya casi terminado, tiene un aspecto absolutamente fantástico.

Lo que no pudimos averiguar es si el propio Ridley Scott tomó parte en el proyecto. Responsable de glorias del cine como Alien, Blade Runner, La Caída del Halcón Negro y Gladiador entre varias otras, este director británico de 66 años tiene todas las condiciones como para realizar un trabajo memorable. Pero, seguramente, sus discípulos también. Así que, si te picó el bichito de la curiosidad, pegate una vuelta por el sitio de Atari para ver este corto.

OTRA MALA PARA DUKE

El Duke Nukem Forever saldría a la venta recién para principios de 2005.

Cuando los pibes de 3D Realms eligieron la palabra Forever para la nueva aventura de Duke Nukem, ninguno se dió cuenta de que en realidad estaban calificando al tiempo que les llevaría hacer el juego. ¿Te parece exagerado? No lo es, porque el juego se anunció en... ¡1997! Y, encima, sigue con problemas, porque Take Two Interactive anunció que estaría listo para principios de 2005... lo que significaría más de siete años de desarrollo.

Desde que 3D Realms comenzó con el desarrollo del juego, Duke Nukem Forever fue cambiando de mano, pasando por empresas que ya no existen (como GodGames) hasta acabar en el escritorio de Take Two, quienes pagaron la friolera de doce millones de dólares para poder lanzar este juego al mercado, aunque la licencia sobre la marca Duke Nukem sigue perteneciendo a 3D Realms.

De hecho, el director general de Take Two Interactive, Jeffrey Lapin, ya había anunciado en la E3 de 2002 que el juego estaría listo para el 2003, cosa que, por supuesto, no se cumplió. Habría que ver entonces si esta nueva información corre la misma suerte que corrieron las que se vienen dando desde hace casi una década. Por ahora, lo único que se sabe es que el Duke Nukem Forever ya entró en el libro Guiness de los récords... y no en un rubro que despierte mucho orgullo.



Al pobre Duke lo han manoseado tanto que ya está perdiendo la paciencia...

NINTENDO SALE CON EL CUCHILLO ENTRE LOS DIENTES

La Nintendo DS fue planeada para darle batalla a la PlayStation Pocket.

Es sabido que en la carrera por el trono de las consolas hay un rey indiscutido: Sony, con su PlayStation 2, su PS One (que se sigue vendiendo muy bien en todo el mundo) y su nueva joyita, la PlayStation Pocket. Muy cerca de él se encuentra Microsoft con su X-Box. Y esto deja a Nintendo bastante relegado en las posiciones, lo que ha llevado a los directivos de este gigante japonés a ponerse las pilas y salir a la cancha con los tapones de punta. Ya desde hace un tiempo Nintendo se encuentra trabajando en una nueva y misteriosa consola que sería presentada en sociedad en la E3 2004 que se realizará en Los Angeles durante el mes de mayo. Pero, a pesar del hermetismo, ya se ha filtrado cierta información. Por ejemplo, esta máquina llamada Nintendo DS haría uso de dos pantallas de cristal líquido de tres pulgadas de tamaño (siete centímetros y medio) simultáneamente. De esta manera, los desarrolladores buscan que el jugador tenga dos vistas diferentes del juego al mismo tiempo, lo que le daría un mejor panorama y una mayor velocidad a la hora de tomar decisiones. Si este sistema va a funcionar o no, todavía está por verse. Pero Nintendo apunta todos sus cañones a que esta DS pueda destronar a la PSP en el mercado de las consolas portátiles. Habrá que esperar hasta que sea presentada en la E3 para ver si el entusiasmo de Nintendo es justificado.

Los últimos lanzamientos

¡Juegos recién saliditos del horno!

Los juegos más nuevos para PlayStation y PlayStation 2 están acá. Recién salidos a la calle, es seguro que alguno de ellos va a pegar con lo que estás buscando...

ULTIMOS LANZAMIENTOS:

PS2:

Mafia *(Acción / USA)*
AirForce Delta Strike *(Simulador de vuelo / USA)*
R-Type Final Lupin the 3rd: Treasure of teh Sorcerer King *(Aventura / USA)*
Nightshade *(Action / USA)*
Winning Eleven 7 International *(Deportes / Japón)*
Wrath Unleashed *(Estrategia / USA)*
Black9 *(Action / USA)*
Hunting Unlimited 2 *(Caza / USA)*
Champions of Norrath: Realms of EverQuest *(RPG / USA)*
Lobo *(Accion / USA)*
MX Unleashed *(Carreras / USA)*
Rise to Honor *(Action / USA)*
Tom Clancy's Ghost Recom: Jungle Storm *(Acción / USA)*
Corvette *(Carrera / USA)*
Judge Dredd: Dredd vs. Death *(Acción / USA)*
Pitfall: The Lost Expedition *(Plataforma / USA)*
Romance of the Three Kingdoms IX *(Estrategia / USA)*
Sitting Ducks *(Accion / USA)*
Worms 3D *(Estrategia / USA)*

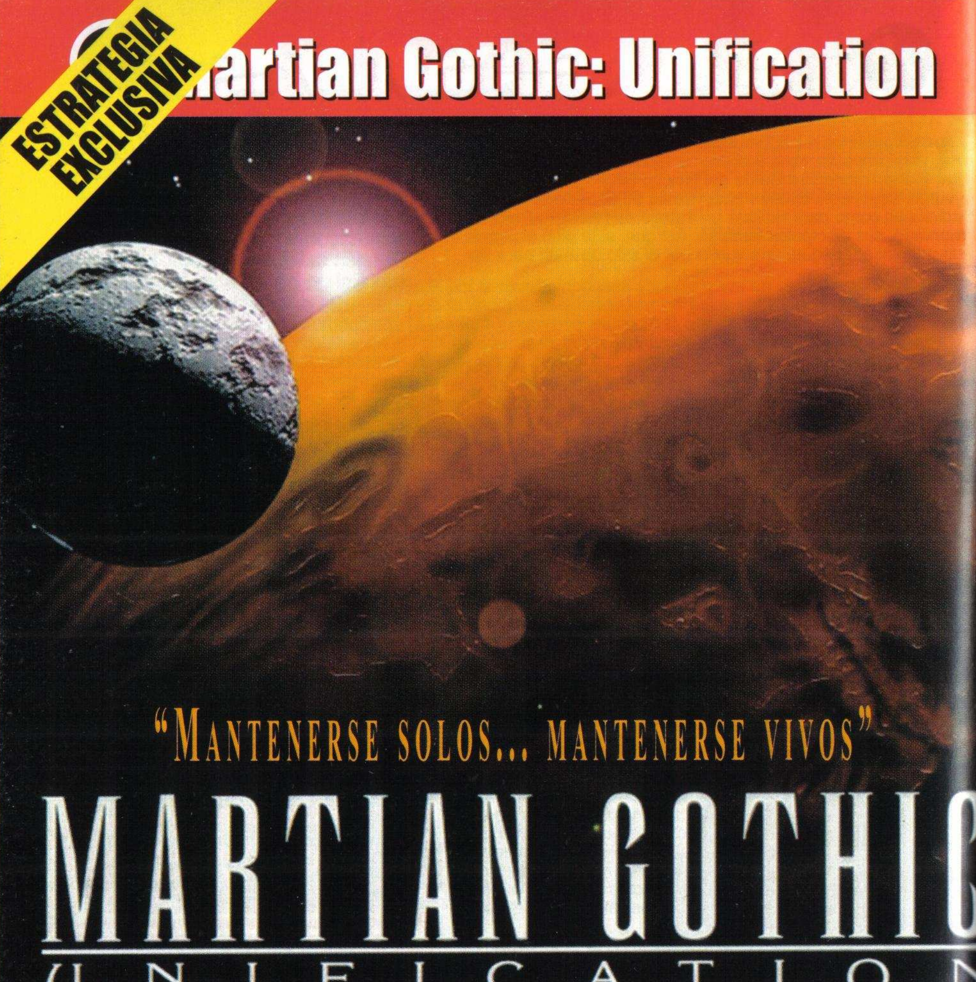
LOS MÁS VENDIDOS DEL MES:

PSX:

1- *Yu-Gi-Oh Forbidden Memories*
2- *Winning Eleven 6 World Cup*
3- *Beyblade*
4- *NBA Live 2003*
5- *Nascar Thunder 2004*
6- *Legend Of Mana*
7- *Final Fantasy XI*
8- *Gran Turismo 2*
9- *Front Missions 4*
10- *Crash Team Racing*

PS2:

1- *Max Payne 2: The Fall Of Max Payne*
2- *Winning Eleven 7*
3- *Pro Evolution Soccer 3*
4- *The Lord Of The Ring: The Return Of The Ring*
5- *Tony Hawk's Underground*
6- *Medal Of Honor Rising Sun*
7- *Final Fantasy X-2*
8- *Need For Speed Underground*
9- *The Sims Bustin' Out*
10- *Yu-Gi-Oh The Duelist Of The Roses*



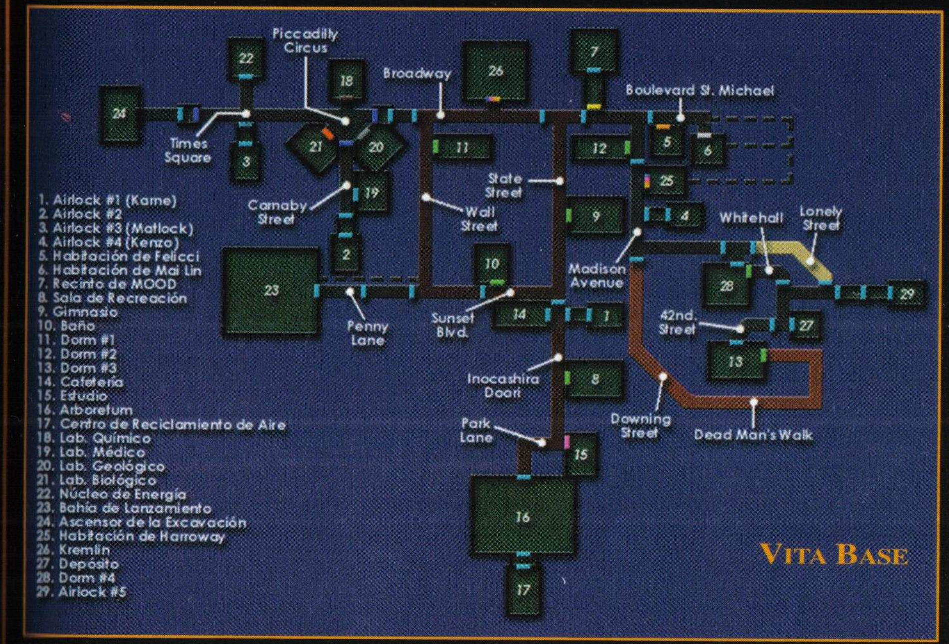
Marte. Tierra roja y desolada. Tierra reseca y muerta. Y, sobre ella, una base de investigaciones que encierra un secreto macabro. Todos sus habitantes han muerto... o han sido convertidos en otra cosa... Mientras, en las profundidades, un ancestral horror te aguarda...

Por Alejandro Prieto



●+✕: Liberarse de un zombie.
R1+✕: Desenfundar / Disparar.
R1+▲: Apuntar hacia abajo / Disparar.

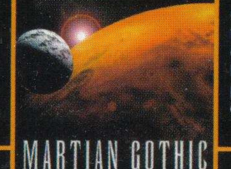
Nota: Dado que los mapas que vienen con el juego son poco claros y te confunden más de lo que te ayudan, nosotros hicimos nuestros propios mapas con todas las puertas, accesos y explicaciones pertinentes.



Vas a comenzar con tus tres astronautas en tres accesos diferentes. Karne en el Airlock #1, Matlock en el #3 y Kenzo en el #4. Revisá con los tres cada uno de los cascos de los trajes espaciales para hallar radios que les permitirán comunicarse entre ellos, y luego los casilleros que hay en cada uno de los Airlocks (Matlock va a encontrar una Piccolo Gun y balas). Te recomiendo que dejes en estos casilleros los objetos que no vas a necesitar para hacer espacio en los inventarios (Karne debe dejar la bala de plata y el envoltorio de caramelo, Matlock el lápiz labial, los lentes de contacto, la foto y el parche de nicotina, y Kenzo la foto, el libro y el Satsuma -podés comerte este último si querés-).
Cuando intentes salir de los Airlocks, luego de accionar sus respectivos paneles para activar el sistema de descontaminación, vas a descubrir que la única puerta que se abre es la del Airlock #4. O sea que Kenzo es quien debe salir y habilitar las puertas de sus dos compañeros.

Estás en Madison Avenue. A la izquierda de Kenzo las puertas están cerradas y la primera puerta de su derecha requiere de una Rainbow Tag, así que sólo podés pasar por la puerta que resta. Hacelo y vas a encontrar un fiambre. La primera puerta requiere de una Green Tag. Seguí hacia la bifurcación para ver otro fiambre. Revisalo para hallar una grabadora y una Orange Tag. Usá la grabadora para escuchar el relato de Antonio Felicci, el director de Vita Base. De las dos puertas que hay ahí, una necesita de una Yellow Tag, mientras que la otra te lleva hacia el sector llamado Broadway. No les des bola a ninguna de las dos por ahora (pero recordá la ubicación de la última) y dirigite hacia la puerta que hay detrás de vos, al fondo del pasillo (foto 00) para llegar al Boulevard St. Michael.



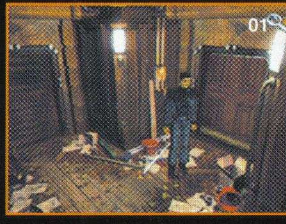


Te vas a encontrar frente a un cadáver levitando. El fiambre este no te va a hacer daño, pero tampoco te va a dejar pasar (si te acercás, te empuja hacia atrás). A tu izquierda hay un casillero y a tu derecha hay una puerta: usá la Orange Tag y pasá por ella. Te vas a encontrar en la habitación de Antonio Felicci.

Habitación de Felicci (Save Point)

Revisá el cadáver de la mina que hay sobre la cama para encontrar balas para la Piccolo Gun y dirigite hacia la computadora (también hay un cajón cerrado que no podés abrir, así que no le des bola; también vas a ver el primer Vac-Tube del juego. Estos Vac-Tubes te sirven para intercambiar ítems entre un personaje y otro, y los vas a encontrar por varios lados). Usá la grabadora de Felicci en la computadora para poder acceder a ella, escuchá el mensaje grabado por Judith Harroway y vas a obtener una password: Pandora. Si querés, podés revisar los demás archivos: no te dan nada importante pero ayudan a la historia. Luego, mandate a la opción Martian Mayhem para salvar el juego (tené en cuenta que cada computadora que encuentres te deja salvar un máximo de doce veces) y después entrá en la opción Door Controls para abrir las puertas de los Airlocks. El de Karne se va a abrir, pero el Airlock #3, el de Matlock, requiere de un código, por lo que nuestra amiguita británica va a seguir encerrada por un rato más. Apenas vuelvas a tener control sobre Kenzo, la mina que estaba sobre la cama se va a levantar y, dado que no tenés armas todavía, no es buena idea que te agarre. Avanzá sin perder tiempo hasta la puerta y salí (los zombies de una habitación, jamás te siguen fuera de ella). Si la mina te llega a agarrar, presioná repetidamente ● y ✖ para soltarte.

Una vez fuera de la habitación, deshacete de la grabadora en el casillero: ya no la vas a necesitar más. Dirigite ahora hacia la puerta que te lleva a Broadway y pasá. A la derecha de Kenzo hay un Vac-Tube que contiene un Health Boost (jeringas que te recuperan la salud). Agarralo y revisá estos pasillos porque vas a tener que moverte bastante por acá (esta zona se llama State Street). Hay varios cadáveres en el suelo pero no te preocupes porque, por ahora, no se levantan. El segundo cadáver que veas contiene la Med Key: asegurate de agarrarla. Luego de este cadáver, vas a ver otro más y, después de éste, una puerta que requiere de una Green Tag. Por ahora no podés abrirla, pero recordá su ubicación para más adelante. Seguí avanzando hasta llegar a un área llamada Sunset Blvd. en la que vas a ver un Vac-Tube y una puerta que también requiere de una Green Tag (foto 01). Revisá el Vac-Tube, agarrá la nota dejada por un tal Ben Gunn y leela para obtener una nueva password: Park Lane. Por ahora, terminamos con Kenzo, así que seleccioná a Karne.

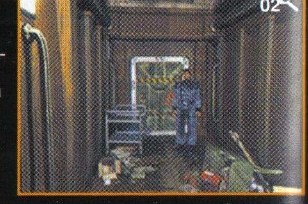

01

***Nota:** A lo largo del juego vas a encontrar ciertos "lugares seguros" en los que podés dejar a tus personajes sin preocuparte de que los zombies los ataquen. Este sitio en el que acabás de dejar a Kenzo es uno de esos "lugares seguros".*

Apenas salgas del Airlock en el que Karne estaba encerrado, vas a ver dos puertas. La de enfrente, aparentemente ha sido sellada a propósito desde el otro lado. La otra, la de la derecha, te lleva al sitio en el que dejaste a Kenzo y también está cerrada. El único camino que te queda es el de la izquierda. Avanzá por él y Karne va a notar que su reloj se ha detenido. En realidad, los relojes de los tres personajes ya no funcionan y los números que marcan son 4864 (Karne), 3172 (Kenzo) y 2915 (Matlock). Ahora, seguí avanzando hasta llegar a Park Lane, en donde vas a ver un cadáver tirado en el suelo, un casillero al fondo del corredor y un Vac-Tube más cerca de la cámara. Andá hasta el casillero e ingresá en el panel el número que figura en el reloj de Karne (4864) para abrirlo y agarrar una Antitoxin (te recupera si estás envenenado), un Health Boost y tu primera Green Tag. Hay tres puertas no numeradas que requieren Green Tags. Podés entrar en ellas en el orden que quieras, pero te recomiendo que sigas los pasos que explico para ahorrar tiempo y problemas.

Dirigite hacia el Vac-Tube y meté en él la Green Tag para enviársela a Kenzo (presioná la flecha de arriba para hacerlo).

Ahora, frente a este Vac-Tube, vas a ver un pasillo que lleva hacia una puerta (foto 02). Llevá a Karne ahí (otro "lugar seguro"), seleccioná a Kenzo, agarrá la Green Tag (presionando la flecha de abajo) y dirigite hacia la puerta que te dije que recordaras (la de State Street). Usá la Green Tag en ella para entrar al gimnasio.

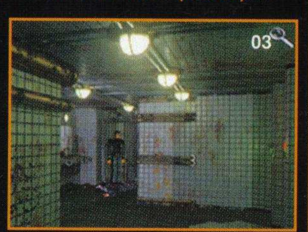

02

Gimnasio

Revisá el cuerpo que cuelga de la soga para encontrar otra Green Tag, una Biblia, una grabadora (perteneciente a Dieta Mentz) y unos papeles. Revisá estos papeles para hallar un clip y leé la Biblia para descubrir una nueva password: Wormwood. Si querés, podés escuchar la grabación para enterarte de que Dieta Mentz era amiga de Matlock... y que murió de una manera bastante fulera. Antes de irte, agarrá el Mars Hopper (una especie de globo desinflado) que está junto a la puerta y revisá la bicicleta (sobre la derecha del recinto) para obtener una cadena de bicicleta (Drive Belt). Ahora, salí y dirigite hacia el "lugar seguro" para abrir la puerta que hay ahí con la Green Tag y entrar al baño.

Baño

Una vez dentro, avanzá y revisá el cadáver sentado en el inodoro (qué linda manera de morir, viejo). Revisalo para agarrar una Purple Tag y el código del Arboretum (3376; anotá este número así te podés deshacer del papel). Luego, mandate por el pasillo que hay justo frente al cadáver del inodoro (la cámara, la verdad, no ayuda mucho) para encontrar un nuevo fiambre (foto 03). Revisalo para descubrir que se llamaba Jameson y movete hacia la derecha de la pantalla donde vas a ver unos casilleros. En ellos vas a encontrar un Vibro Scourer, una Green Tag, una Green Tag para el Dorm#2, una Antitoxin y una nota de un tal Colin Jameson (el mismo fiambre que tenés al lado). Aprovechá para deshacerte de varios ítems en estos casilleros (la Biblia, la grabadora de Mentz y las tres notas) y salí del baño (vas a ver una cama solar que te sirve para recargar los Biosensors que vas a encontrar más adelante; estos Biosensors te sirven para detectar cualquier actividad humana que haya cerca, previniéndote de la presencia de tus otros dos compañeros: "Mantenerse solos, mantenerse vivos", ¿te acordás?). Meté la Purple Tag, la Green Tag, el Vibro Scourer y el clip en el Vac-Tube y enviáselos a Karne. Cambiá a Karne, agarrá todos estos elementos y dirigite hacia la puerta que requiere la Green Tag.

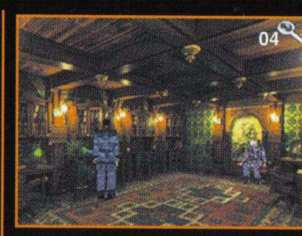

03

Sala de recreación

Apenas entres, mirá a la derecha de Karne y revisá la mesa para agarrar el Biosensor y la Pop-Gun (esta Pop-Gun no es otra cosa que una pistola de juguete... así que lo único que podés matar con esto es el aburrimiento, je). Ahora, dirigite hacia la mesa de la izquierda, la que está junto al tablero de dardos, y abrí la caja de música para agarrar la llave del estudio (vas a escuchar la música de Los Tres Chiflados... irónico, ¿no?). Dirigite ahora hacia la otra mesa, en donde hay una caja cerrada. Usá en ella el clip para abrirla y agarrar una ficha magnética para las Damas (checker) y balas para la Dillinger (arma que vas a encontrar dentro de un buen rato). Ahora, si hiciste todo como te dije, ya habilitaste las tres habitaciones que requerían de Green Tags y no necesitás ninguna Green Tag más. Esto significa que no tenés que revisar ninguno de los dos cadáveres que hay en este salón. Uno de ellos tiene una Green Tag consigo pero, si lo revisás, te va a atacar. Mejor dejalos como están y andate. Volvé a Park Lane, dirigite hacia la puerta que estaba junto al casillero y usá en ella la Purple Tag.

Estudio (Save Point)

Acá vas a ver un cadáver sentado en una silla con un libro en su regazo. Acercate al centro del estudio (foto 04) para abrir el cajón con la llave que encontraste en la sala de recreación y agarrar una Blue Tag. Andá hasta la computadora y salvá (podés acceder a los archivos personales de tus tres personajes, si querés, ingresando los números que aparecen en sus relojes). Luego, dirigite hacia la puerta y vas a oir un golpe seco: es el libro que ha caído al piso. El zombie va hacia vos, así que no pierdas tiempo y pasá por la puerta. Seguí derecho hasta el "lugar seguro" donde antes habías dejado a Karne e ingresá en el panel el código del Arboretum (3376).


04

Arboretum

A diferencia del resto de Vita Base, el Arboretum es un lugar amplio y abierto, lleno de árboles y plantas. En este lugar vas a encontrar más ítems de los que podés llevar, lo que significa que vas a tener que volver a este lugar más de una vez. También vas a encontrar varios cadáveres diseminados aquí y allá. Uno de estos cadáveres tiene en sus manos una Piccolo Gun (foto 05), pero no se la podés quitar todavía. Revisalo, sacale los ítems que tiene (Piccolo Ammo, Green Tag (Dorm#4), control remoto (Babybug Remote) y dos notas) y andate. Cuando des unos pasos, el zombie se va a levantar y va a ir tras tuyo. Todos los zombies son lentos, así que no es difícil esquivarlos cuando tenés un buen espacio para moverte (eso sí: tené cuidado con las cámaras porque son una reverenda cagada y no te dejan ver bien). Llevalo lo más lejos que puedas del arma y volvé por ella. No gastes balas en los zombies, por lo menos mientras estés en el Arboretum. Ya te vas a encontrar con lugares muy reducidos en donde no te va a quedar otra que emprenderla a balazos para zafar.

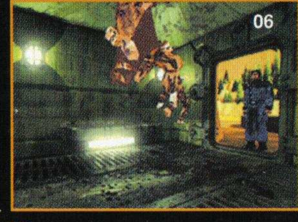

05

Justo del lado opuesto de la fuente, vas a ver un zombie caminando de un lado a otro. A éste sí te conviene dispararle porque necesitás revisar su cuerpo para obtener varios objetos: otra Piccolo Gun, otra Blue Tag, una grabadora de un tal Tierney (este objeto es importante porque contiene el código para liberar a Matlock) y tres hierbas marrones (Brown Herbs) que te sirven para fabricar Health Boosts. Al fondo vas a ver un puerta cerrada con cadenas que todavía no podés abrir. Si te mandás hacia la izquierda de la pantalla, vas a ver otro cadáver en el suelo que contiene cuatro hierbas marrones y dos



Martian Gothic: Unification

Lichens (éstas te sirven para fabricar Antitoxins). Si seguís hacia la izquierda, te vas a encontrar con la puerta que lleva al Centro de Reciclamiento de Aire, pero el lugar está custodiado por un Trimorph (foto 06). Si das un solo paso, el engendro ese te va a devorar vivo. Por ahora, no podés hacer nada más en este lugar, así que salí por donde viniste (podés deshacerte de algunos objetos en el casillero de Park Lane (las notas y la grabadora, por ejemplo) para regresar al Arboretum y agarrar algunos de los objetos que no pudiste llevar con vos por falta de espacio).



Apenas salgas, vas a ver que los zombies han despertado. Tené cuidado porque el que está en este pasillo te va a atacar (lo más probable es que ya esté de pie y esperándote). Tenés que pegarles varios tiros para voltearlos e, incluso así, luego de unos minutos vuelven a levantarse. Meté las dos Blue Tags, el control remoto y una de las dos Piccolo Guns en el Vac-Tube y mandáselos a Kenzo. Luego, entrá en el estudio y agarrá el libro que el zombie tenía antes sobre su regazo para, luego, salir y dejar a Karne junto a la puerta del Arboretum.

Seleccioná a Kenzo, agarrá del Vac-Tube los ítems que Karne te envió y meté en él las dos Blue Tags, la Med Key y el Drive Belt y envialos (estos objetos son para Matlock). Para libe-rar a tu compañera, tenés que ir hasta la habitación de Felicci. Ninguno de los zombies se va a levantar en el camino... pero, por las dudas, pasá rápido. Una vez dentro, disparale a la zombie para que no joda, andá hasta la computadora e ingresá el código de la grabadora de Tierney (2734) para abrir de una buena vez el Airlock #3. De paso, salvá. Ahora, salí y dejá a Kenzo en el pasillo del zombie flotante (otro "lugar seguro") y seleccioná a Matlock.

Apenas salgas, te vas a encontrar en Times Square. En el pasillo que está delante de vos hay una puerta que posee un cable suelto y que no podés abrir. En el de tu izquierda hay un cadáver al que le podés sacar un Scarab y, tras él, una puerta que requiere de una Blue Tag. No le des bola a esta puerta por ahora y dirigite hacia el pasillo que te falta revisar. Abrí el casillero para encontrar balas para la Piccolo, una nota de un tal Holmes y una sierra (Hacksaw). Leé la nota y dejala nuevamente en el casillero. Ahora, seguí adelante para llegar al área llamada Piccadilly Circus y encontrar un cadáver en el suelo. Este tipo se llama (o se llamaba) Yuri Andreievitch y lleva con él una Brown Tag, un encendedor, un paquete de ciga-rrillos y una grabadora. Agarrá los cuatro ítems, escuchá la grabación y dirigite a la puerta que hay justo detrás para abrirla con la Brown Tag.

Laboratorio químico (Save Point)

Andá hasta el Vac-Tube, agarrá los ítems que Kenzo te envió y, a su vez, enviale la sierra a Karne para que pueda abrir la cadena del Arboretum. La Martian Rock que hay ahí por ahora no te sirve, así que guardala en el casillero junto con el Drive Belt (por supuesto, agarrá los ítems que hay en este casillero, especialmente el panel receptor (Receptor Panel) y la Desk Key). En este recinto vas a encontrar un Chemical Combiner que te sirve para realizar diferentes mezclas químicas. Pero eso será más adelante. En la mesada hay un Biosensor y un frasco (Flask). Lo mejor es que, por ahora, dejes este último en su lugar. Salí del laboratorio.

Cuando salgas, nuestro buen amigo Yuri se va a levantar. Lo mejor, es atraerlo por el pasillo por el que viniste hasta la entrada de Times Square. Cuando el zombie llegue al final del pasillo, disparale y matalo para que quede ahí (foto 07): ahora vas a poder moverte por todo Piccadilly Circus sin que Yuri te joda. Volvé, entonces, a Piccadilly Circus y vas a ver otras tres puertas: la del medio (que tiene una ✖ arriba) requiere de una Grey Tag, pero a las otras dos las podés abrir con las Blue Tags. Hacelo y mandate primero por la que está a la izquierda para entrar a la recámara de esterilización. Revisá el cadáver, agarrá la grabadora de Andrew Muir, la Locker Key, la Yellow Tag, la Green Tag Dorm #1 y una nueva Blue Tag. Escuchá la grabación de Muir y salí por donde viniste (la puerta del otro lado sólo te lleva a un acceso cerrado) para pasar por la otra puerta que abriste con la Blue Tag. Avanzá por el pasillo y vas a ver dos puertas; una de ellas es una verdadero asco, con sangre, tripas y vaya a saber qué otras cosas decorando las paredes, el suelo y el techo. Esa es la puerta del Airlock #2... y, por los guturales sonidos que vienen del otro lado, se ve que, antes del desastre, los miembros de Vita Base consiguieron encerrar ahí alguna criatura realmente grande. Igual, el panel de control fue destruído, así que no corrés peligro... por ahora. Dirigite hacia la otra puerta y abrila con la Med Key.



Laboratorio médico (Save Point)

Lo más importante de esta habitación es el Chemical Extractor que te permite fabricar Health Boosts por si andás herido o Antitoxins por si te envenenaron. Lo único que tenés que hacer es colocar hierbas marrones o Lichens en la máquina para luego activarla desde la computadora. Por cada hierba marrón que coloques, recibís tres Health Boosts. Lo mismo pasa con las Lichens. Te recomiendo que pases todo el tiempo que puedas acá fabricando medicinas (recordá que en el Arboretum hay un par de zombies con varias hierbas). La computadora también te muestra un nuevo mensaje de Judith Harroway.


Martian Gothic: Unification

Vas a ver un casillero con un Health Boost, una Blue Tag extra y unas jeringas vacías. Sólo te conviene agarrar el Health Boost: ya tenés la única Blue Tag que necesitás y las jeringas te van a servir más adelante (eso sí, recordá dónde están).

Cuando hayas terminado de sintetizar medicinas, seleccioná a Karne, asegurate de tener con vos la sierra y el Vibro Scourer, y entrá nuevamente en el Arboretum.

Arboretum

Dirigite hacia la puerta cerrada con cadena y usá en ella la sierra (es probable que antes tengas que matar a ese zombie rompequinotos). Abrí la puerta, pasá y revisá el estante para abrir una pequeña caja de metal y agarrar un par de guantes y una pistola fumigadora. Abrí la pistola para sacar el cartucho vacío que hay dentro y salí del Arboretum.

Andá hasta el Vac-Tube, poné en él el cartucho vacío para enviárselo a Matlock, seleccionala y llevá el cartucho al laboratorio químico. Ponelo en el Chemical Combiner, andá a la computadora y seleccioná la opción Hydrochloric Acid. Ahora, enviale este cartucho lleno de ácido a Karne y volvé a seleccionarlo. Entrá en el Arboretum, dirigite hacia donde estaba el Trimorph, colocá el cartucho dentro de la pistola fumigadora y usala sobre el bicharraco. Cuando el Trimorph escape, revisá el casillero que hay sobre la izquierda, agarrá el inflador de bicicleta (Bycicle Pump) y el respirador (Respirator), y pasá por la puerta.

Centro de Reciclamiento de Aire (Save Point)

Acá vas a ver una pequeña criatura realmente molesta con aspecto de araña, llamada Extrude, la cual es venenosa. Podés dispararle o patearla, pero te recomiendo que la esquives (de hecho, si te mantenés en constante movimiento, ni te va a tocar). Revisá el cadáver para agarrar una Antitoxin, un trapo aceitoso (Oily Rag), una pistola lanzaclavos (Nail Gun), clavos (Nail Ammo) y una hierba marrón. Luego, dirigite hacia la computadora para escuchar un par de mensajes de Judith Harroway y seleccioná la opción Recyc. El gran ventilador se va a detener y una alarma te va a informar que sólo tenés cinco minutos antes de que se acabe el aire. Acercate al ventilador por el lado izquierdo de la pantalla (es probable que el zombie se haya levantado y te veas obligado a matarlo; pero no te preocupes porque tenés tiempo de sobra), usá el Vibro Scourer en el filtro del ventilador y volvé a la computadora para encender el ventilador nuevamente. Ahora, salí del Centro de Reciclamiento de Aire y del Arboretum (guarda porque los zombies que hasta ahora no se habían movido, se van a levantar).

Mandate hacia el Vac-Tube y enviale el trapo aceitoso a Matlock. También, asegurate de enviarle a Kenzo la Yellow Tag, el inflador de bicicleta, el respirador y la Desk Key. Dirigite una vez más hacia la habitación de Antonio Felicci (por si no lo notaste, ya hay varios zombies de pie en State Street) y abrí el cajón de su escritorio con la Desk Key para obtener una campana de plata (Silver Bell). Ahora, salí y disparale al zombie flotante. Cuando lo mates, revisá su cuerpo y agarrá un destornillador electrónico (Electronic Screwdriver) y la grabadora de Robert Seager. Escuchá la grabación si querés y luego guardala en el casillero que hay ahí mismo. Usá el destornillador en el conducto de ventilación que hay detrás de donde flotaba el zombie para hallar un Buggy (este juguetito es sensacional; lo manejás a control remoto y lo podés usar para intercambiar objetos entre tus personajes o revisar lugares lejanos o peligrosos: los zombies y monstruos ni siquiera le dan bola cuando pasa cerca de ellos. Además, te va a servir también para resolver ciertos puzzles, así que no te olvides dónde lo estacionaste). La puerta que hay a la derecha requiere de una White Tag. Pero lo que te importa ahora es la Yellow Tag: salí por la puerta por la que entraste, cruzá el pasillo si-guiente y doblá a la derecha (foto 08). Usá la Yellow Tag en la puerta y pasá...



Recinto de MOOD

Apenas entres, vas a ver una rotura en la pared de la izquierda por la que el aire se está escapando. Colocate rápido el respirador y poné el Mars Hopper en la abertura. Luego, usá el inflador de bicicleta en el Mars Hopper para inflarlo y, así, sellar la abertura. Ahora, pasá por la puerta circular y te vas a encontrar frente a MOOD, la gran computadora que controla toda la base. El problema es que MOOD no te va a hablar hasta que reemplaces el panel receptor del Núcleo de Energía. Para hacer esto, es necesario volar una de las puertas de Times Square así que, seleccioná a Matlock y mandate hacia el laboratorio químico.

Laboratorio químico (Save Point)

Agarrá el frasco (Flask) que estaba en la mesada y ponelo dentro del Chemical Combiner. Luego, dirigite hacia la computadora, entrá en la opción Chemical Combiner y seleccioná Nitro Glycerin para llenar el frasco con, obviamente, nitroglicerina (tené en cuenta que, cuando tengas este frasco lleno en tu poder, no podés correr). Ahora, asegurate de tener con vos el trapo aceitoso, el encendedor, el panel receptor y, por supuesto, la nitroglicerina, y dirigite hacia la puerta de la cual colgaba un cable (guarda con Yuri, el zombie que dejaste al final del pasillo).



Martian Gothic: Unification

Colocá el trapo aceitoso en el cable, luego atá el frasco con nitroglicerina al trapo y, por último, usá el encendedor para prenderle fuego. Ahora... ¡corré!

Núcleo de Energía

Luego de la explosión, entrá en el Núcleo de Energía (guarda porque aparecen algunos Extrudes en Times Square) y revisá el cadáver para obtener un Health Boost y un código para Downing Street (1010). El problema es que, para acceder a la computadora (foto 09), necesitás la huella digital de alguien autorizado. ¿Cómo se consigue esto? Fácil. ¿Te acordás de Jameson, el fiambre que estaba tirado en el baño? Bueno, llevá a Kenzo hasta ahí (asegurándote de que lleve consigo la sierra) y cortale la mano al pobre Jameson. Tené cuidado porque el zombie del inodoro se va a levantar (encima de cagón, molesto) y porque, además, las cámaras son particularmente malas en este baño. Salí, mandale la mano seccionada y el destornillador a Matlock y llevá a Kenzo hasta la recinto de MOOD.



Con Matlock, usá la mano en la computadora y seleccioná la opción Arm Control para mover el brazo mecánico. Luego, mandate hacia él (tenés que dar la vuelta por donde está el zombie tirado) y reemplazá el panel receptor. Volvé a la computadora, accioná nuevamente el brazo mecánico y la energía va a volver. El zombie que hay ahí va a reaccionar pero no es difícil evadirlo. Dirigite hacia el laboratorio químico y dejá a Matlock ahí para seleccionar a Kenzo.

Ahora vas a poder hablar con MOOD sin problemas. Podés interrogarla sobre el tema que quieras, pero lo más importante es que le hables sobre los accesos cerrados ("bulkheads"). Ella te va a pedir una contraseña: volvé a interrogarla sobre los accesos y Kenzo le va a decir la password Park Lane. Ahora vas a poder usar la silla que hay a tu lado. Sentate en ella y vas a aparecer en una representación virtual de la casa de Kenzo en Tokio. Usá la campana de plata en el Shamisen que hay sobre la pared (un instrumento musical japonés) para abrir la puerta y salir al patio. Examiná la gran roca plana y vas a ver un rudimentario plano de Vita Base. Los puntos rojos son los accesos: levantalos presionando ✖ sobre cualquiera de ellos y listo (cuando aparezca la lupa arriba a la derecha, podés acceder a dos mapas más, pero eso lo vamos a ver más adelante).

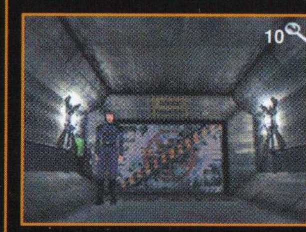
Ahora que los accesos están abiertos, las cosas se pueden volver un tanto confusas. Igual, si seguís los pasos que explico en esta estrategia, no deberías tener problemas. Además, no olvides las órdenes principales, "Mantenerse solos, mantenerse vivos": por alguna extraña razón (las bacterias marcianas causantes de todo el caos, probablemente), si dos personas se acercan la una a la otra, los tres personajes se absorberán mutuamente y se fusionarán transformándose en un Trimorph. Tené cuidado y tratá de que tus personajes no se encuentren unos con otros.

Ahora, al Dorm #1. Seleccioná a Matlock, la persona más cercana a este lugar, y dirigite hacia ahí asegurándote de llevar el destornillador, la Locker Key y, por supuesto, la Green Tag Dorm #1 (la puerta puede ser medio complicada de hallar: tenés que pegarte a la pared de la derecha de la pantalla para que la cámara cambie y te muestre una puerta marcada con el número 1.

Dorm#1

Esta habitación es bastante simple. Matá a los dos zombies y sacales los ítems que lleven consigo. Usá la Locker Key para abrir el casillero y agarrá lo que haya dentro. En total, deberías obtener otra Green Tag Dorm #1, balas para la Dillinger, otra roca marciana, un Health Boost, clavos y dos notas (Mr. Oba y Pickman). Estas notas contiene datos importantes para futuros puzzles, así que leelas y volvelas a meter en el casillero (por si las necesitás más adelante).

Salí, dirigite hacia el sur por Wall Street para luego seguir por Penny Lane (si doblás para el otro lado, vas a llegar al Vac-Tube de Sunset Blvd., el "lugar seguro" donde solías dejar a Kenzo). Al final de Penny Lane vas a ver una reja de ventilación: usá el destornillador para sacarla pero no entres todavía: ese conducto lleva a la Bahía de Lanzamiento, en donde se encuentra un gigantesco y mortal Trimorph (si te mandás, apenas entres el bicho te va a descuartizar). Lo que viene es medio complicado, así que te recomiendo que salves antes de hacerlo.

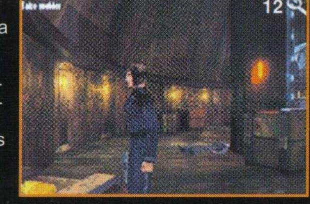


Al fondo del pasillo vas a ver una puerta. Mandate por ella y te vas a encontrar en un largo corredor con una de las puertas del hangar al fondo. Abrí esta puerta y, al final del siguiente corredor, vas a ver otra más. Acercate a ella y ubicate cerca del panel de control que hay a la izquierda, mirando en dirección a la puerta por la que entraste (foto 10). Ahora, seleccioná a Kenzo, sentate en la silla virtual y volvé a examinar la roca plana pero, esta vez, seleccionar el mapa de la Bahía de Lanzamiento (foto 11). Vas a ver dos puntos rojos (las puertas del hangar) y una araña que representa al Trimorph. Lo que tenés que hacer es encerrar al Trimorph entre las dos puertas. El problema es que Kenzo no puede abrir ninguna de las dos, pero puede cerrar una de ellas. Ahora, volvé a seleccionar a Matlock, accioná el panel de control y corré a toda velocidad (el Trimorph te pisa los talones) hacia la otra puerta para cerrarla de inmediato y dejar al Trimorph detrás de ella. Seleccioná a Kenzo y tocá el punto rojo que está a la izquierda para que el bicharraco quede encerrado entre ambas puertas. Si conseguiste hacerlo, llevá a Matlock hasta el conducto de ventilación y metete en él...



Bahía de Lanzamiento

Este lugar es grande (como debe serlo un hangar que guarda una nave espacial) y hay varias cosas de interés. Lo primero que tenés que saber es que hay montones de municiones en este lugar. Incluso vas a encontrar tu primera Dillinger, un arma similar a la Desert Eagle. Lo mejor es que Matlock entre a la Bahía de Lanzamiento con espacio libre en su inventario para no tener que volver más tarde a buscar cosas que no hayas podido llevar. Hay cuatro zombies acá y todos ellos llevan ítems consigo, así que no dudes en cagarlos bien a balazos (lo ideal sería que Matlock tuviera consigo la pistola lanzaclavos, ya que voltea a los zombies con menos esfuerzo que la Piccolo). Vas a encontrar también un casillero y un Vac-Tube. En total, los ítems que hay en este recinto son la Dillinger, balas para la Dillinger, dos Piccolos, balas para la Piccolo, la Grey Tag, dos grabadoras (Luke Barton y Nadya Kerenski) y una hierba marrón. Pero, además de todo esto, hay un ítem que debés agarrar y que es un tanto difícil de ver (por las ya mencionadas cámaras del ort...). Se trata de un soplete ("wielder") y se encuentra sobre una caja a la izquierda de la puerta que Kenzo cerró para atrapar al Trimorph (foto12). Escuchá las dos grabadoras, dejalas en el casillero y mandale el soplete a Karne. Lo mejor ahora es llevar a Matlock al laboratorio químico, saliendo por el mismo conducto de ventilación por el que entraste, y dejarla ahí por el momento (no abras todavía la puerta de la Grey Tag).



Seleccioná a Karne, agarrá el soplete y dirigite hacia la puerta sellada que está ba justo enfrente del Airlock #1 (el mismo en el que Karne comenzara el juego). Movete rápido porque ahora hay algunos Extrudes en este lugar (qué bichos de mierrrrr...). Usá el soplete para abrir la puerta y pasá...

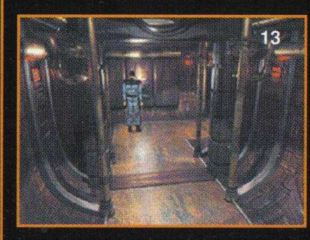
Cafetería

Avanzá hasta la ventana que se ve al fondo y Ben Gunn va a aparecer del otro lado. Hacele todas las preguntas que aparezcan en la pantalla pero, sobre todo, interrogalo sobre la Red Tag que lleva colgada del cuello. El te va a decir que te la cambia por una Pumice Stone...

Seleccioná a Kenzo y asegurate de que tenga en su poder la Dillinger (ya vas a ver por qué) y la Green Tag Dorm #2. Salí del recinto de MOOD y avanzá en dirección a Madison Avenue. Antes de llegar al Airlock #4 (en donde, casualmente, Kenzo comenzó la aventura), vas a ver una puerta marcada con un gran "2" verde. Ese es el Dorm #2...

Dorm #2

Al igual que el Dorm #1, esta habitación es bastante simple. Hay dos zombies pero ninguno de ellos lleva ítems. La Pumice Stone se encuentra junto a la puerta del baño que hay al fondo de la sala, en el suelo. Sobre uno de los lados de la habitación hay un Vac-Tube (aprovechá para mandarle la Pumice Stone a Karne) y a su lado un casillero. Dentro, hay balas para la Dillinger y para la Piccolo. Listo, no hay nada más para hacer acá.



Salí y dirigite hacia el sur por Madison Avenue (mirá el mapa) y vas a entrar a una nueva sección. Estos pasillos de tono rojizo son un tanto angostos y hay un par de cámaras que son una verdadera garcha. Encima, hay zombies, así que avanzá con cuidado (por suerte, la Dillinger puede voltearlos con sólo un par de cuetazos). Dale para adelante y, luego de una serie de vueltas, vas a llegar a un casillero (foto 13). Abrilo introduciendo el código de Downing Street que encontraste antes (1010) y agarrá la Green Tag Dorm #3, balas para la Piccolo, balas para la Diabolus (una ametralladora que vas a encontrar más adelante) y otro destornillador. Seguí avanzando y vas a llegar a Dead Man's Walk, al final del cual te espera el Dorm #3. En el camino, te vas a cruzar con un zombie que tiene consigo otra Green Tag Dorm #3 (por si perdiste o nunca encontraste el código de Downing Street) y la grabadora de una tal Jean Merrow (escuchala y regresá unos metros para dejarla en el casillero; también podés dejar una de las dos Tags del Dorm #3).



Dorm #3

El sonido no deja dudas: hay un Trimorph en esta habitación, así que vas a tener que moverte con cuidado. Dirigite hacia la izquierda de Kenzo (la derecha de la pantalla) lentamente hasta que la cámara cambie y puedas ver un cadáver en el suelo y un Vac-Tube. Acercate al cadáver y examinalo para obtener el Resonator, una pistola lanzaclavos, clavos, una Antitoxin y un Health Boost. Acercate lentamente al Vac-Tube y enviale el Resonator y el destornillador a Matlock (tratá de mantenerte lo más alejado que puedas del Vac-Tube). Ahora, dejá a Kenzo junto a la puerta, sobre el lado derecho de la pantalla ("lugar seguro") y seleccioná a Karne.

Agarrá la Pumice Stone del Vac-Tube y dirigite hacia el mostrador. Hablá con Ben Gunn sobre la Red Tag primero y sobre la Pumice Stone después. Luego, seleccioná la opción de diálogo presionando ▲ y presioná ✖ para agarrar la Red Tag que Ben dejó sobre el mostrador. Enviásela a Matlock y seleccioná la.

Con Matlock, agarrá todos los objetos que hay en el Vac-Tube (Red Tag, Resonator y destornillador) y asegurate de llevar con vos la Gray Tag y las dos rocas marcianas ("martian rocks"). Dirigite hacia el laboratorio geológico, la puerta con la ✖ arriba, y abrila con la Gray Tag.

Laboratorio geológico (Save Point)

Hay una extraña escultura en el medio de la habitación que genera de tanto en tanto una especie de onda sónica que daña a tus personajes (aunque no mucho). Revisá el Vac-Tube y el cadáver para agarrar los ítems que llevan -Dillinger, balas para la Dillinger, hierba marrón y Spiritus Remote- (el zombie éste se va a levantar cada dos por tres, complicándote bastante las cosas) y mandate detrás de la estatua para abrir un cajón que no podés ver (tiene que aparecer la opción "Open Drawer") y agarrar una roca modelada. Poné esta roca en la estátua y dirigite hacia el Rock Cutter que está sobre la mesada de la derecha. Meté en él las dos rocas marcianas y activá la máquina mediante la computadora que está sobre el lado izquierdo de la habitación. Volvé al Rock Cutter y sacá las dos rocas, las cuales han sido modeladas como la que encontraste en el cajón. Poné ambas en la escultura y dirigite hacia la computadora. Entrá en la opción Rover y, en la grilla que va a aparecer, seleccioná el cuadro C6: el vehículo geológico va a partir hacia esa sección de Marte y va a traer una nueva roca marciana. Agarrala, llevala al Rock Cutter para modelarla, colocala en la escultura y usá el Resonator en ella para anular la onda sónica de una buena vez. Listo: salí, dirigite al laboratorio biológico (saliendo de este recinto, es la segunda puerta a la izquierda de Matlock; está marcada con la letra Beta) y usá la Red Tag para pasar...

Laboratorio biológico

Por ahora, sólo tenés acceso a la sección del frente de este laboratorio: los animales para experimentos han sido infectados por la bacteria marciana y han creado una red que te impide el paso hacia la otra sección. No importa: revisá el cadáver y el Vac-Tube para obtener la White Tag, balas para la Piccolo, un Health Boost y dos grabadoras (Mai Lin y Deborah Trask). Enviá la White Tag y el Spiritus Remote a Kenzo y regresá al laboratorio químico para dejar ahí a Matlock.

Seleccioná a Kenzo, agarrá los ítems que Matlock te envió (podés usar el Vac-Tube del Dorm #3... pero con cuidado) y dirigite hacia la puerta que estaba detrás del zombie flotante para abrirla con la White Tag.

Habitación de Mai Lin (Save Point)

Avanzá hasta donde está la computadora y abrí el cajón para agarrar una Antitoxin y balas para la Diabolus. En el jarrón que está al costado de la chimenea vas a encontrar hilo y aguja (Needler and Thread): agarralos y dirigite hacia la chimenea. Usá en ella el control remoto Spiritus para apagar el fuego y poder agarrar la Black Tag. Además, en esta habitación hay una Diabolus, una ametralladora que no te podés dar el lujo de dejar atrás. Se encuentra en el panel que está justo a la derecha de la puerta de entrada (foto 14). El conducto de ventilación que hay al costado conecta esta habitación con la habitación cerrada por una Rainbow Tag (la línea punteada en el mapa) pero, para entrar, vas a necesitar la ayuda de Matlock. Enviale la Black Tag y seleccionala (lo mejor es que dejes a Kenzo en el recinto de MOOD, porque Matlock va a tener que entrar a la habitación de Mai Lin pronto... y no es bueno que dos personajes se crucen).



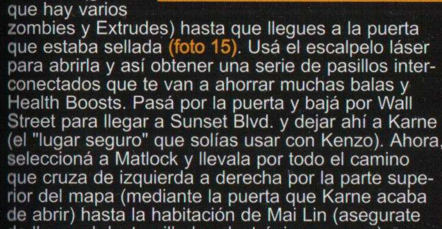
Una vez que tengas el control de Matlock, dirigite hacia Times Square y abrí la puerta que hay ahí con la Blue Tag. Avanzá por este nuevo corredor y vas a llegar a una puerta que requiere de la Black Tag. Abrila.

Ascensor de la excavación

El ascensor que hay en este recinto te lleva hacia la Necrópolis que hay bajo tierra, pero está custodiado por un Trimorph, así que ni te acerques. Andá hacia la derecha de Matlock para hallar un cadáver y revisalo para obtener balas para la Dillinger, balas para la Piccolo, un Health Boost y un escalpelo láser ("laser scalpel"). Salí de acá y regresá al laboratorio biológico...

Laboratorio biológico

Usá el escalpelo láser para cortar la red de animales infectados y pasá (aprovechá para mandarle el escalpelo a Karne mediante el Vac-Tube que hay junto al cadáver). Abrí la puerta de vidrio y vas a llegar a la parte posterior del laboratorio en donde hay un cuerpo decapitado sobre una mesa, un variado instrumental científico y una computadora. Para acceder a esta computadora tenés que ingresar el número del reloj de Matlock (2915). Luego de escuchar el informe de Harroway podés revisar los otros archivos para enterarte de que el Dr. Farr estaba trabajando en una cura para la infección antes de morir... y vos vas a tener que terminar su labor, dado que tus tres personajes están infectados. Pero eso será más adelante. Por lo pronto, vas a encontrar una muestra de sangre de Ben Gunn en la centrifugadora (la máquina de la esquina derecha de la sala). Dejala ahí y regresá al laboratorio médico para agarrar las tres jeringas vacías que hay en el casillero. Usá cada una con un personaje para obtener muestras de la sangre de los tres y colocalas en la centrifugadora. Ahora, seleccioná a Karne.



Agarrá el escalpelo láser, salí de la cocina y mandate hacia el norte por State Street (guarda que hay varios zombies y Extrudes) hasta que llegues a la puerta que estaba sellada (foto 15). Usá el escalpelo láser para abrirla y así obtener una serie de pasillos interconectados que te van a ahorrar muchas balas y Health Boosts. Pasá por la puerta y bajá por Wall Street para llegar a Sunset Blvd. y dejar ahí a Karne (el "lugar seguro" que solías usar con Kenzo). Ahora, seleccioná a Matlock y llevala por todo el camino que cruza de izquierda a derecha por la parte superior del mapa (mediante la puerta que Karne acaba de abrir) hasta la habitación de Mai Lin (asegurate de llevar el destornillador electrónico con vos).

Habitación de Mai Lin (Save Point)

Apenas entres, dirigite hasta el conducto de ventilación y usá el destornillador eléctrico en él para abrirlo pero no entres todavía. Ahora, seleccioná a Kenzo (a quien habíamos dejado en el recinto de MOOD), sentate en la silla virtual y dirigite a la roca plana para examinar el mapa que te faltaba (foto 16). Presioná ✖ sobre el punto rojo de abajo: es una puerta que podés abrir y cerrar. Asegurate de que esté abierta, presioná ▲ para salir del mapa (pero quedate junto a la piedra plana) y seleccioná a Matlock. Ahora, antes de continuar, es recomendable que salves. Metete en el conducto de ventilación y vas a decubrir que hay un Trimorph dentro que te va a perseguir con intensiones poco loables (o sea, madurcarse tus tripitas). Vos no te preocupes por ninguna puerta; simplemente, mantené presionado el direccional en todo momento para que Matlock avance, ya que Kenzo va a cerrar la puerta tras tuyo apenas pases, dejando al Trimorph del otro lado. Si lo hiciste bien, vas a encontrarte en la habitación de Judith Harroway...



Habitación de Judith Harroway (Save Point)

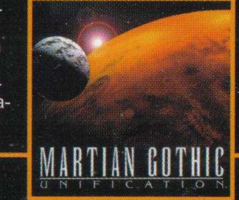
Judith se encuentra recostada plácidamente en su cama... muerta. Pero no te preocupes porque no ha sido afectada por las bacterias y no se ha convertido en zombie. Revisá su cuerpo para encontrar la Rainbow Tag, agarrá el reloj despertador que hay sobre la cómoda y luego examiná la alfombra que está junto a su cama (foto 17) para hallar la llave del escritorio. Usala para abrir el cajón que hay junto a la computadora y obtener así el código de uno de los casilleros del recinto llamado Kremlin (3471). Luego, entrá en la computadora y vas a oir un nuevo mensaje de Judith, al cabo del cual va a aparecer otro que requiere de una identificación de voz que sólo Karne puede activar. Abrí la puerta con la Rainbow Tag y llevá a Matlock de vuelta al laboratorio médico. Seleccioná a Karne y llevalo hasta la habitación de Judith Harroway para escuchar el segundo mensaje y poder, finalmente, grabar. No te olvides de ingresar en la opción Door Controls para abrir la puerta del Kremlin.



Kremlin (Save Point)

El Kremlin es la otra habitación Rainbow del mapa, la que se encuentra arriba, a la izquierda del recinto de MOOD. Seleccioná a Kenzo (la persona más cercana) y llevalo hasta ahí. Para encontrarla, pegate a la pared de la derecha (foto 18) y avanzá hasta que la cámara cambie y puedas ver una puerta doble. Pasá... Dentro hay tres zombies, pero el único que lleva ítems (una hierba marrón y la grabadorade Simon Fellner) es el de la derecha. Escuchá esta grabación para





Martian Gothic: Unification

obtener un nuevo código y dirigite hacia los dos casilleros que hay en la entrada. El de la izquierda (0756) contiene bengalas y el de la derecha (3471) cuatro lentes. La puerta que está justo frente a ellos es el almacén de armas, pero todavía no tenemos el código para abrirla.
En el sector izquierdo del recinto vas a ver un escritorio sobre el cual hay una pintura. Todavía no podés hacer nada con ella, así que no le des bola. Al fondo del Kremlin vas a ver una computadora que se encuentra desactivada. La única forma de encenderla es presionando los dos switches que hay a los costados simultáneamente... o sea que tenés que usar a dos personajes al mismo tiempo...

Esta es una parte un tanto complicada porque, además de los tres molestos zombies, la distancia va a ser muy corta entre los dos personajes por lo que hay muchas probabilidades de que se fusionen... y Game Over (de más está decir que te conviene salvar antes de intentar esto). Por ahora, dejá a Kenzo detrás del escritorio con la computadora apagada ("lugar seguro") y seleccioná a Karne (en teoría, Karne es quien debería tener en su poder la Pop-Gun; y, además, como se encuentra en la habitación de Harroway, tiene que realizar un recorrido más corto para llegar al Kremlin que Matlock). Llevalo al Kremlin, equipá la Pop-Gun y quedate donde estás. Seleccioná ahora a Kenzo y llevalo hasta el switch del lado opuesto al de Karne (o sea, mirando de frente a la computadora, el que está a la derecha de la pantalla). Volvé a seleccionar a Karne y avanzá lentamente, deteniéndote apenas la cámara cambie (foto 19). Apuntá y disparale con la Pop-Gun al switch de la izquierda: automáticamente, Kenzo va a accionar también el otro switch y la computadora se encenderá.


19

Ahora, viene otra parte complicada: lo mejor es que Karne se quede en la habitación y Kenzo salga. Para ello, llevá a Karne hasta la habitación de Harroway, luego seleccioná a Kenzo y llevalo de regreso al recinto de MOOD (para asegurarte de que no se van a cruzar). Volvé a seleccionar a Karne, entrá en el Kremlin y usá la computadora. ¿Por qué todo este quilombo? Porque acá hay un nuevo mensaje que solamente Karne puede leer. Luego de leerlo (obtenés una nueva password: Erebus), vas a poder grabar. Hacelo y dejá a Karne junto a esta computadora para seleccionar a Matlock.

Airlock #2

Asegurate de llevar con vos el destornillador común (no el eléctrico), el Scarab y el libro, y salí del laboratorio para ubicarte junto al panel destruido del Airlock #2 (ese con las paredes llenas de sangre). Esto que se viene también es bastante jodido, así que lo mejor es que salves antes de hacerlo...

Dentro del Airlock hay un Trimorph. Apenas uses el destornillador en el panel, la puerta se va a abrir y el Trimorph va a tardar un segundo o dos en lanzarse contra vos. Aprovechá este tiempo para pegarte a la puerta del laboratorio médico: el Trimorph va a salir corriendo pero va a seguir de largo hasta el final del pasillo. Metete rápido en la sala de descontaminación, abrí la puerta que hay al fondo y pasá al Airlock.
Acá te podés tomar unos segundos de respiro. Revisá el cuerpo del astronauta para encontrar una Piccolo y balas y, si querés, aprovechá que Karne está frente a una computadora y salvá. Acercate ahora a la puerta (con Matlock, por supu) y colocá en ella el escarabajo para, luego, usar también el libro. Ahora tenés unos pocos segundos, así que apurate. Corré hasta la puerta por la que entraste y ubicate a uno de sus costados (ni en pedo lo hagas de frente a ella) para abrirla: el Trimorph va a entrar corriendo y vos debés salir del Airlock. Cuando la puerta se cierre detrás tuyo, el acceso del Airlock se va a abrir y el Trimorph va a ser succionado hacia el exterior.
Ahora podés entrar nuevamente al Airlock #2 para hallar, junto al cuerpo del astronauta, una pistola de bengalas: ya podemos empezar a matar Trimorphs.

Trimorph #1

Los dos primeros Trimorphs deben ser presa de Matlock. El primero es el que está custodiando el ascensor que lleva a la excavación subterránea. Acercate lentamente, acomodate sobre la derecha y disparale (si te acercás demasiado y la cámara cambia de posición, el Trimorph te va a devorar). Luego, revisá las cajas que hay atrás para encontrar algunos ítems (por ahora, dejá los explosivos y el detonador dentro de la caja). Luego, acercate al ascensor sin subirte a él, examinalo y usá la cadena de bicicleta ("drive belt") para arreglarlo.

Trimorph #2

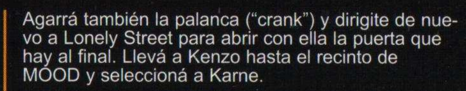
El segundo Trimorph es el que Matlock y Kenzo atraparon en la entrada a la Bahía de Lanzamiento. Asegurate de tener con vos los guantes y mandate hacia ahí. Entrá al pasillo y ubicate junto al panel de control de la primera puerta del hangar con la pistola de bengalas en tu mano. Para tener un mejor ángulo de tiro, parate lo más al medio que puedas. Abrí la puerta, disparale al Trimorph y acercate al lugar en donde cayó. Usá los guantes para recoger una muestra de tejido del Trimorph y dirigite hacia el laboratorio biológico para colocar la muestra en el microscopio.

Trimorph #3

Enviale la pistola de bengalas a Kenzo y seleccionalo para ir hasta el Dorm #3. Acercate al Trimorph y reventalo de un cuetazo. Cerca de donde está el cadáver tirado (guarda porque ahora se levanta), vas a ver un agujero en la pared (foto 20). Agarrá el Buggy, usá en él la ficha magnética si es que no lo hiciste todavía y manejalo para que entre en el agujero. El espectómetro que está dentro se va a pegar al Buggy magnetizado, permitiéndote agarrarlo. Ahora, enviale este espectómetro a Karne pero no lo selecciones todavía: pasá por la puerta junto a la cual se encontraba el Trimorph, avanzá y atravesá la puerta que hay al fondo.


20

En esta nueva serie de pasillos, vas a ver justo frente a vos una puerta cerrada con llave (es un depósito). Mandate por el pasillo de la izquierda y vas a llegar frente a una nueva puerta que te lleva a un corredor llamado Whitehall, el cual termina en la puerta del Dorm #4. Si bien tenés la Green Tag Dorm #4, por alguna extraña razón no podés abrir la puerta. Así que, en lugar de entrar a Whitehall, seguí por el pasillo de la derecha para llegar frente a dos puertas. La que tenés en frente te lleva hasta el Airlock #5, pero un zombie-fantasma no te deja pasar, así que mandate por la de la izquierda (antes, equipate la Diabolus). Este nuevo e iluminado lugar es Lonely Street. Apenas entres, un zombie te va a disparar desde la otra punta... y tiene una Dillinger, así que no dudes en curarte rápido. Corré hacia él y disparale rápidamente con la Diabolus (hacelo aunque la cámara no te deje verlo). De esta manera, vas a hacer que suelte la pistola para, luego, poder eliminarlo normalmente. Revisá su cuerpo y los cuerpos de los otros dos zombies que hay acá y abrí el casillero que hay casi al final para agarrar balas para la Dillinger y una llave. Con esta llave en tu poder, regresá al depósito cerrado que viste antes y abrilo. Dentro vas a ver una caja metálica: ingresá el código que Kenzo tiene en su reloj (3172) y vas a obtener la Psionarra (esta es un arma formidable que sólo Kenzo puede usar y es capaz de eliminar a varios enemigos de una sola vez; el tema es que, cada vez que la usás, te quita una pequeña porción de salud).


Agarrá también la palanca ("crank") y dirigite de nuevo a Lonely Street para abrir con ella la puerta que hay al final. Llevá a Kenzo hasta el recinto de MOOD y seleccioná a Karne.

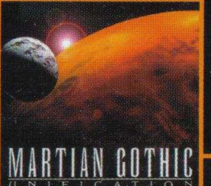
Nuestro morocho amigo todavía se encuentra en el Kremlin. Agarrá el espectómetro del Vac-Tube y usalo en la pintura que está sobre el escritorio. Vas a obtener una serie de colores y números: anotalos para más adelante y dejá a Karne nuevamente tras el escritorio principal.

Seleccioná a Matlock y dirigite hacia el ascensor de la excavación (guarda porque el zombie que hay ahí ahora se va a levantar). Llevando con vos la nota con la password Erebus, accioná el ascensor y descendé.

Necrópolis

Una vez abajo, calzate los lentes que estabàn en uno de los casilleros del Kremlin (cada personaje debe tener un par) para poder ver en la oscuridad. Esto que ves es la Necrópolis, una ancestral ciudad excavada en las profundidades de Marte. En este lugar vas a encontrar va-rios zombies, algunos de los cuales llevan ítems que te pueden ser de gran ayuda, así que no dudes en revisar sus cuerpos. También hay algunos Extrudes, pero mientras te mantengas en movimiento no te van a hacer ni cosquillas. Mirá el mapa y avanzá hasta el punto #1.






Martian Gothic: Unification

PUNTO #1

Acá vas a ver un contenedor y un Vac-Tube (foto 21). Agarrá todos los elementos del contenedor (incluida la Monkey Wrench o llave inglesa) y leé el código de la nota (5748). Ahora, avanzá hacia el sur hasta la zona del pozo. Apenas te acerques, vas a escuchar pisadas: es un Trimorph que va hacia vos. Rápidamente, y manteniéndote en la puerta, equipá la pistola de bengalas y reventalo apenas asome su inmunda jeta (bueno... inmundas jetas, en realidad). Movete ahora en el sentido contrario a las agujas del reloj (no te acerques al borde porque te podés caer) y vas a encontrar una fisura en la pared: en este lugar vas a tener que colocar los explosivos más adelante.


21

Como éste es ahora un "lugar seguro", dejá ahí a Matlock, seleccioná a Karne, andá hasta la puerta cerrada que hay dentro del Kremlin e ingresá el código que encontraste recién para abrirla. Agarrá los elementos que hay dentro (Antitoxins, Health Boosts, balas para la Dillinger y balas para la Diabolus) y volvé a seleccionar a Matlock, dejando a Karne dentro de este pequeño recinto.

PUNTO #2

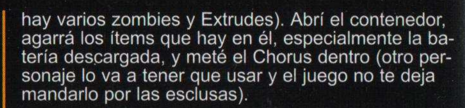
Salí del punto #1 y mandate por el camino de la derecha hasta llegar al punto #2. Ahí vas a ver una caseta con un contenedor a la derecha y un generador a su izquierda (foto 22). Agarrá los objetos del contenedor, principalmente el artefacto (llamado Chorus). Luego, entrá en la caseta, matá al zombie y andá hacia el fondo para agarrar la nota sobre el Chorus y la Laptop (una computadora portátil; todavía no funciona pero, cuando la hagas andar, vas a poder grabar en cualquier lugar... un máximo de doce veces, claro está). Salí para dirigirte hacia el generador y usá la llave inglesa para arreglarlo. Ahora, partí en dirección al punto #3...


22

PUNTO #3

El camino hasta acá puede ser medio confuso pero, si te fijás en el mapa, te vas a dar cuenta que, yendo siempre hacia la derecha, vas a terminar inevitablemente en el punto #3 (tené cuidado porque los pasadizos son estrechos y hay varios zombies y Extrudes). Abrí el contenedor, agarrá los ítems que hay en él, especialmente la batería descargada, y meté el Chorus dentro (otro personaje lo va a tener que usar y el juego no te deja mandarlo por las esclusas).





Este es un buen momento para que tus tres personajes intercambien algunos objetos que van a utilizar más adelante: mandale a Karne la batería y la Green Tag Dorm #4; a Kenzo, enviale el escalpelo láser y a Matlock, la aguja y el hilo ("needle and thread"), además de asegurarte que tanto Karne como Kenzo tengan sus lentes.

Una vez hecho esto, seleccioná a Karne y dirigite hacia el ascensor de la excavación para descender a la Necrópolis (para activar el ascensor, pegate al hueco -tranqui: no te vas a caer- y presioná el botón). Una vez abajo, calzate los lentes, dirigite hacia el punto #2, examiná el cubículo que hay en el generador ("hatch") y poné dentro la batería. Cuando la saques, va a estar cargada: enviásela a Matlock para activar la Laptop, leé toda la información que hay dentro y aprovechá para grabar.


23

Ahora, avanzá con Matlock y te vas a encontrar con un Trimorph frente a un obelisco (foto 23). En realidad, se supone que el Trimorph está golpeando violentamente el obelisco pero, vaya a saber uno por qué, simplemente se mantiene quietito frente a él (¿un bug?). Además, este Trimorph es invencible: no te gastes en dispararle con la pistola de bengalas porque no le vas a hacer un joraca.

Para resolver esto, corré rápidamente de frente a la cámara para pasar por la puerta que hay detrás de él. El Trimorph te va a seguir, pero no te va a alcanzar. Una vez que pases al si-guiente recinto, vas a estar a salvo. Este nuevo lugar es una gran excavación en donde los colonos encontraron el famoso sarcófago de la reina Mab, soberana de los Kurakarak, que se encuentra en esa montaña de tierra que hay en el centro. A su derecha hay una excavadora que por ahora no necesitás.
Seleccioná a Karne, dirigite hacia el punto #3, agarrá el Chorus del contenedor y volvé a seleccionar a Matlock. Volvé al recinto del obelisco y, apenas la pantalla cargue, quedate quieto y no muevas un pelo: el Trimorph debería lanzarse contra vos pero, en cambio, se queda corriendo en el lugar (¿otro bug?). Si te movés, el bicharraco si te va a agarrar, así que seleccioná a Karne (el Trimorph no le va a dar ni bola), acercate al obelisco y usá el Chorus en él (foto 24). Volvé a poner a tus dos personajes en un lugar seguro y el Trimorph va a volver a golpear el obelisco (bueno... supuestamente). Cuando lo haga, el Chorus se va a cargar y el malforme ese va a perder su invencibilidad: pegale un bengalazo y listo.


24

Volvé a dejar a Matlock en el recinto de la tumba y seleccioná a Karne para agarrar el Chorus cargado y mandarte por el pasillo que hay a la derecha para ir hasta el punto #4. Te recomiendo que equipes la Diabolus (Karne debería tener municiones de sobra) porque el camino hasta el altar es estrecho y está literalmente repleto de zombies y Extrudes ubicados de tal manera que te pueden emboscar de a varios.

PUNTO #4

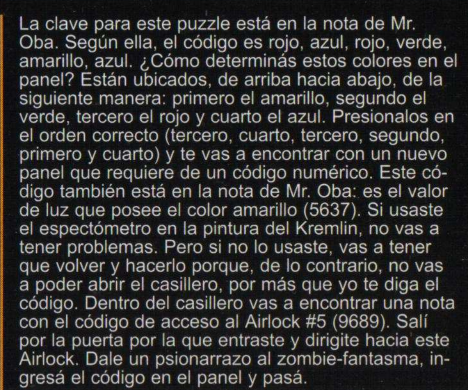
En este recinto vas a encontrar una bizarra estatua similar a la que viste antes en el laboratorio geológico y un altar circular en el suelo (foto 25). Lo que tenés que hacer es colocar el Chorus en el altar y salir de él de inmediato: si la luz que va a emanar del altar te toca, fuiste. Fijate que esta luz se enciende y se apaga a intervalos regulares. Calculá bien y, cuando la luz se apague, poné la Green Tag Dorm #4 en el altar y salí antes de que vuelva a encenderse. Cuando se apague nuevamente, repetí el proceso para agarrar la Tag que ahora es de color gris y se llama Arkham Tag. Enviásela a Kenzo (podés dejar a Karne en el recinto del altar) y selecciona-lo...


25

Nuestro amigo japonés es el único que se encuentra todavía en Vita Base. Agarrá la Arkham Tag y dirigite hacia el Dorm #4. El camino puede ser algo molesto, pero con la Psionarra se hace bastante más fácil. Cuando llegues, usá la Tag en la puerta que ahora sí se va a abrir.

DORM #4

No, no pienses que hay algo mal con tu televisor. Esta habitación es en blanco y negro... y con un propósito bien definido. Al costado de la puerta vas a ver una pintura idéntica a la que viste en el Kremlin. Avanzá por el pasillo y vas a encontrar un Vac-Tube, luego del cual hay un casillero. Este casillero requiere de una secuencia de colores para abrirse, pero como todo está en blanco y negro, la cosa se complica.



La clave para este puzzle está en la nota de Mr. Oba. Según ella, el código es rojo, azul, rojo, verde, amarillo, azul. ¿Cómo determinás estos colores en el panel? Están ubicados, de arriba hacia abajo, de la siguiente manera: primero el amarillo, segundo el verde, tercero el rojo y cuarto el azul. Presionalos en el orden correcto (tercero, cuarto, tercero, segundo, primero y cuarto) y te vas a encontrar con un nuevo panel que requiere de un código numérico. Este código también está en la nota de Mr. Oba: es el valor de luz que posee el color amarillo (5637). Si usaste el espectómetro en la pintura del Kremlin, no vas a tener problemas. Pero si no lo usaste, vas a tener que volver y hacerlo porque, de lo contrario, no vas a poder abrir el casillero, por más que yo te diga el código. Dentro del casillero vas a encontrar una nota con el código de acceso al Airlock #5 (9689). Salí por la puerta por la que entraste y dirigite hacia este Airlock. Dale un psionarrazo al zombie-fantasma, ingresá el código en el panel y pasá.

Dentro, examiná el traje EVA y luego seleccioná la opción "Open EVA Suit". No te preocupes si no pasa nada. Andá ahora hacia la puerta que da al exterior y abrila: Kenzo se va a poner automáticamente el traje.

TUMBA DE WHITTAKER

Avanzá y vas a encontrar un cadáver con un traje EVA puesto: examinalo para agarrar balas para la Psionarra, balas para la Diabolus y un Health Boost. Luego, dirigite hacia la cruz y, a su lado, vas a ver un reloj de arena vacío: agarralo. Movete ahora hacia la derecha de la pantalla hasta que des con la tumba de Whittaker. El fantasmón va a salir y, luego de un breve monólogo, te va a atacar. Dale con la Psionarra y revisá su cuerpo para encontrar otro Health Boost y un puñado de arena roja. Combinala con el reloj de arena y regresá al Arkham Dorm para usar ahí este reloj ahora lleno y hacer que los colores regresen. Agarrá el corazón de piedra ("heart of stone") que hay en el piso en el lugar en donde antes estaba el reloj de arena y salí del recinto con rumbo a la cafetería...

CAFETERÍA

Cuando llegues, vas a encontrar la puerta trasera abierta. Pasá a la cocina y vas a descubrir el cuerpo decapitado de Ben Gunn. Agarrá la nota y leela. Agarrá luego la cabeza y dirigite hacia el laboratorio biológico. Colocá el corazón de piedra en el Vac-Tube (no hay otro lugar donde dejarlo, por ahora) y ponele la cabeza de Ben al cadáver decapitado. Ahora, salí y dejá a Kenzo en el laboratorio químico o en el médico para seleccionar a Matlock.

Matlock se encuentra en la Necrópolis, pero es la única que puede realizar experimentos, así que vas a tener que hacer todo el camino de regreso hasta el ascensor y llevarla al laboratorio biológico.

LABORATORIO BIOLÓGICO

Agarrá el corazón de piedra que Kenzo dejara en el Vac-Tube y acercate al ca-



Martian Gothic: Unification

dáver decapitado. Usá la aguja y el hilo para coser la cabeza al cuerpo y luego colocale el corazón de piedra en el pecho (vas a tener que moverte un poco hacia el centro de la mesa) (foto 26). Cuando lo hagas, el cadáver se va a sentar y Ben te va a hablar. Luego, cuando vuelva a recostarse, sacá el corazón de carne ("flesh heart") de su pecho y enviáselo a Kenzo.


26

Kenzo debería tener consigo el corazón de carne, el escalpelo láser y la jeringa vacía que quedó en el laboratorio médico. Asegurate de tener también algunos Health Boosts, la Psionarra y la Dillinger (en caso de que la Psionarra termine quitándote demasiada salud), porque Kenzo va a hacer su primera visita a la Necrópolis...

Necrópolis

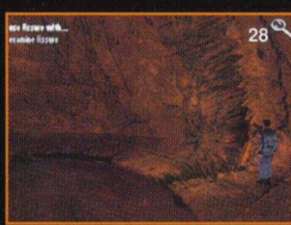
Antes que nada, seleccioná a Karne y llevalo hasta la excavadora que está junto a la tumba. Una vez que se encuentre dentro de ella, seleccioná a Kenzo, quien todavía debería estar en Vita Base, y llevalo hasta el ascensor de la excavación. Antes de bajar por él, agarrá los explosivos y el detonador. Una vez en la Necrópolis, dirigite primero hacia el punto #1 y dejá en el contenedor tanto los explosivos como el detonador: Karne los va a necesitar dentro de un rato. Luego, llevá a Kenzo hasta el recinto de la tumba (no te preocupes: mientras Karne esté dentro de la excavadora, ambos personajes están a salvo). Hacé que Kenzo coloque el corazón de carne en el nicho y luego seleccioná a Karne para que use el panel de control de la excavadora y el brazo mecánico baje hasta donde está Kenzo. Hacé que Kenzo se suba al cubículo y, automáticamentre, Karne lo va a colocar sobre la tumba. Accioná el malacate ("winch") para que Kenzo quede colgado del cable sobre la tumba y luego presioná ↓ para hacerlo descender (foto 27). Cuando estés sobre la reina Mab, usá el escalpelo láser para abrir su saco protector y luego usá la jeringa vacía para tomar una muestra de sus fluídos. Una vez fuera del cubículo de la excavadora, enviale esta jeringa a Matlock (podés dejar a Kenzo y a Karne en el recinto de la tumba, siempre y cuando Karne siga dentro de la excavadora).


27



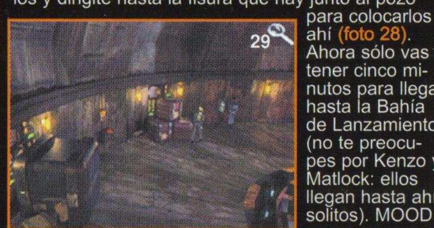
Laboratorio biológico

Seleccioná a Matlock y colocá la muestra de fluído de la reina Mab en el Thermalizer. Luego, dirigite a la computadora, entrá en la opción John Farr y accioná primero la imagen de la izquierda (las olas), luego la del medio (el ojo) y finalmente la última (la gota). Dirigite hacia la centrifugadora donde estaban las cuatro jeringas con muestras de sangre y vas a encontrar tres vacunas contra el virus: usalas en cada uno de tus personajes para curarlos y evitar, así, que al cruzarse se fusionen en un Trimorph.

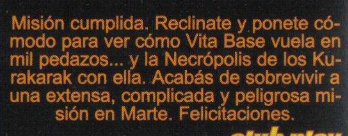

28

El escape

Llegó el momento crucial. Ahora que tus tres personajes están curados, es hora de hacer volar todo. Sacá a Karne de la excavadora (seleccionando la opción "Open Door") y llevalo hasta el punto #1 para agarrar los explosivos y el detonador. Combinalos y dirigite hasta la fisura que hay junto al pozo para colocarlos ahí (foto 28). Ahora sólo vas a tener cinco minutos para llegar hasta la Bahía de Lanzamiento (no te preocupes por Kenzo y Matlock: ellos llegan hasta ahí solitos). MOOD va a empezar a hablar y vas a ver a la reina Mab levantarse. No les des bola y apurate. Tampoco escatimes balas o Health Boosts porque ésta es la parte final del juego y te vas a encontrar varios zombies en el camino: lo ideal es usar la Diabolus.


29

Cuando llegues a la Bahía de Lanzamiento y los tres personajes se sienten dentro de la nave, va a surgir un nuevo problema: MOOD te informa que la esclusa de escape se encuentra dañada y que solamente se abrirá si alguien la acciona manualmente... y sólo te quedan unos pocos segundos antes de que todo estalle. Cuando tengas de nuevo el control de Karne, salí de la nave y movete alrededor de ella en el sentido contrario de las agujas del reloj para llegar al panel que hay ahí (foto 29) y accionarlo.



Misión cumplida. Reclinate y ponete cómodo para ver cómo Vita Base vuela en mil pedazos... y la Necrópolis de los Kurakarak con ella. Acabás de sobrevivir a una extensa, complicada y peligrosa misión en Marte. Felicitaciones.

club play

SPIDER-MAN

Como quichicientos trucos

Luego de la exitosa película, cuya segunda parte ya casi está entre nosotros, era lógico que un nuevo juego de nuestro eterno héroe arácnido no iba a tardar en aparecer. Y este nuevo Spider-Man: The Movie no tiene nada que envidiarle a sus predecesores. Si lo tenés, ya lo jugaste y querés seguir descubriéndole cosas nuevas, acá preparamos estos trucos para vos.









Jugar como Mary Jane: Entrá al menú Specials e ingresá la password **GIRLNEXTDOOR**. Una risa confirmará si lo hiciste correctamente. Para desactivar el truco, simplemente repetilo.

Jugar como The Shocker: Entrá al menú Specials e ingresá la password **HERMANSCHULTZ**. Una risa confirmará si lo hiciste correctamente. Para desactivar el truco, simplemente repetilo.

Jugar como un científico: Entrá al menú Specials e ingresá la password **SERUM**. Una risa confirmará si lo hiciste correctamente. Para desactivar el truco, simplemente repetilo.

Jugar como un policía: Entrá al menú Specials e ingresá la password **REALHERO**. Una risa confirmará si lo hiciste correctamente. Para desactivar el truco, simplemente repetilo.

Jugar como el piloto del helicóptero: Entrá al menú Specials e ingresá la password **CAPTAINSTACEY**. Una risa confirmará si lo hiciste correctamente. Para desactivar el truco, simplemente repetilo.

Jugar como un matón de la Skulls Gang: Entrá al menú Specials e ingresá la password **KNUCKLES**. Una risa confirmará si lo hiciste correctamente. Para desactivar el truco, simplemente repetilo.

Jugar como el asesino del tío Ben: Entrá al menú Specials e ingresá la password **STICKYRICE**. Una risa confirmará si lo hiciste correctamente. Para desactivar el truco, simplemente repetilo.

Jugar como un matón de The Shocker: Entrá al menú Specials e ingresá la password **THUGSRUS**. Una risa confirmará si lo hiciste correctamente. Para desactivar el truco, simplemente repetilo.

Ataques estilo Matrix: Entrá al menú Specials e ingresá la password **DODGETHIS**. Una risa confirmará si lo hiciste correctamente. Para desactivar el truco, simplemente repetilo.

Traje estilo Goblin: Entrá al menú Specials e ingresá la password **FREAKOUT**. Una risa confirmará si lo hiciste correctamente. Para desactivar el truco, simplemente repetilo.

Spider-Man chico: Entrá al menú Specials e ingresá la password **SPIDERBYTE**. Una risa confirmará si lo hiciste correctamente. Para desactivar el truco, simplemente repetilo.

Spider-Man con pies y cabeza grandes: Entrá al menú Specials e ingresá la password **GOESTOYOURHEAD**. Una risa confirmará si lo hiciste correctamente. Para desactivar el truco, simplemente repetilo.

Enemigos cabezones: Entrá al menú Specials e ingresá la password **JOELSPEANUTS**. Una risa confirmará si lo hiciste correctamente. Para desactivar el truco, simplemente repetilo.

Vista en primera persona: Entrá al menú Specials e ingresá la password **UNDERTHEMASK**. Una risa confirmará si lo hiciste correctamente. Para desactivar el truco, simplemente repetilo.

Capacidad de deslizamiento ilimitada para Green Goblin: Entrá al menú Specials e ingresá la password **CHILLOUT**. Una risa confirmará si lo hiciste correctamente. Para desactivar el truco, simplemente repetilo.

El Ojo Clínico

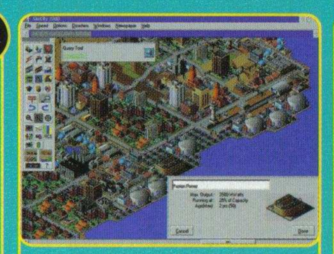
Desmembramientos, disecciones, biopsias y autopsias de los juegos que más te interesan.

Juego: BUGS BUNNY: LOST IN TIME - 6.90

Por Alejandro Prieto
Empresa: Infogrames / Warner Bros. Interactive Entertainment.
Referencia: Bugs & Taz: Time Busters.
Género: Plataformas.
Idioma: Inglés, español, francés, etc.
Comentario: Bugs Bunny: Lost in Time es uno de esos títulos que jugás una vez, lo terminás en unas horas y archivás en el estante. Pero, luego de unos meses, lo desempolvás y lo volvés a jugar con las mismas ganas de antes.

Presentación: 2,00 - Es muy pedorra, pero por lo menos te explica qué es lo que pasa. Gráficos y voces mediocres.
Gráficos: 5,00 - Aceptables. Los personajes son reconocibles pero un tanto cuadrados. Los escenarios están bien hechos y respetan a la perfección la onda de los dibujitos de la Warner.
Sonido: 5,00 - Lo dicho: las voces son una porquería. Pero los efectos imitan fielmente a los que estamos acostumbrados a oir en los dibujos animados y la música es muy buena.
Jugabilidad: 7,00 - Los controles son simples y nunca te vas a quedar sin saber qué hacer. El tema es lograr hacerlo, claro.
Historia: 5,00 - Bugs activa accidentalmente una máquina del tiempo y queda atrapado en un vacío temporal. Para regresar a su mundo, debe viajar por distintas eras recolectando relojes y zanahorias de oro. Poco original, pero efectivo.
Diversión: 8,00 - Es un juego que combina desafíos sencillos con otros bastante complicados. En general, se trata de un título divertido que te va a hacer pasar un buen rato. Lo bueno es que no todos los escenarios son iguales: algunos son plataformas tradicionales, otros son carreras, otros son puzzles y otros son batallas.
Puntaje: 6,90 - La principal falla son las ya mencionadas voces y algún que otro error en los gráficos. Por lo demás, es un juego que respeta las reglas del género de las plataformas.
Consejo: Paciencia. En más de una oportunidad te vas a ver obligado a entrar en una era o sub-era varias veces para agarrar esa maldita zanahoria dorada que se te piantó.





Juego: SIM CITY 2000 - 4,00

Por Zarce Fernández
Empresa: Maxis.
Referencia: Sim City.
Género: Estrategia.
Idioma: Inglés.
Comentario: Imaginate que te convertís en el alcalde Diamante, controlás la ciudad, la policía, los bomberos y hasta la vida de los habitantes, ya que podés usar la opción "Desastres" para destruir las casitas de la ciudad... ja, ja, ja... je, je... ji, ji... ju, ju, ju...

Presentación: 3,00 - Muy pobre. Es un buen predecesor del Sim City 3000, pero la gente de Maxis podría haberse esmerado más.
Gráficos: 4,00 - Muy cuadrados. A veces me recuerdan a viejas consolas.
Sonido: 3,00 - Lo peor del juego. Parece la musiquita de un celular, a los dos minutos de juego, terminás sacándole el sonido a la tele.
Jugabilidad: 3,50 - A veces, estás dos horas pa´ mover la flechita y llegar hasta donde querés... y rezá para que no se te inicie un incendio... te volvés loco, papá.
Diversión: 4,00 - Es cierto que no es muuuuy divertido, pero a veces es entretenido. Más que nada en la etapa de construcción de la ciudad.
Puntaje: 4,00 - Es un buen principio antes de agarrar a un monstruo como el SC3000, pero no esperes mucho de este juego.
Consejo: Por más que necesites platita, no subas mucho los impuestos porque la gente se te va enojar y te van a llenar de huevazos la casa.

Juego: DARKSTONE - 7.60

Por Leandro Irianni
Empresa: Dolphin Software.
Referencia: Diablo.
Género: RPG IRT (en tiempo real).
Idioma: Inglés.
Comentario: Si bien no estamos frente a una superproducción, éste es uno de lo pocos juegos de este género para PS One que seguramente los fanáticos del Diablo sabrán aprovechar.

Presentación: 8,00 - Buenos gráficos. La música acompaña decentemente esta corta presentación.
Gráficos: 5,50 - Algunos personajes (como el guerrero) se pixelan mucho, los gráficos se rompen fácilmente y suele pasar que algunos golpes traspasan a los bichos y no les pegás (muy frustrante). Los efectos son los normales.
Sonido: 6,00 - La música en general no está muy producida y los efectos son de baja calidad. Las voces, creo, no están tan mal. Pero, por otro lado, la música de la aldea y el tema vocalizado (con videoclip y todo) son muy buenos.
Jugabilidad: 8,00 - Tenés cuatro clases para elegir, cada una con su versión masculina o femenina (el guerrero y la amazona, el mago y la hechicera, etcétera). Además, cada clase tiene sus armas, armaduras y habilidades (Skills).
Historia: 7,70 - La típica historia fantástico-heróica de este tipo de juegos. Tiene un gran número de historias que te tocan al azar, o sea que no vas a jugar dos veces el mismo juego.
Diversión: 8,00 - El juego es largo y tiene muchas misiones distintas que, al final, se ponen jodidas. Es fácil de jugar y es entretenido. Lástima que no se pueda jugar de a dos.
Puntaje: 7,60 - Sin fijarte mucho en los gráficos, es un juego muy entretenido. Todo aquel que guste del Diablo, El Señor de los Anillos o de cualquier RPG de fantasía, debería darle una miradita al Darkstone.
Consejo: No hace falta que lleves todo con vos. Lo que no uses, por el momento, dejalo en la aldea.

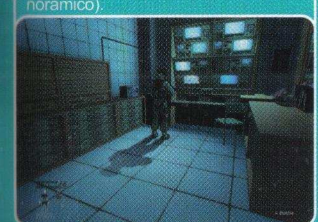


El Ojo Clínico

Juego: XIII - 7,50

Por Adrián Carrión
Empresa: Ubi Soft.
Referencia: Fusión entre el Comic Zone de Sega Genesis, el Fear Effect y el modo de juego FPS.
Género: FPS, lógicamente.
Idioma: Inglés.
Comentario: Es copado jugar al XIII. Vas a encontrar acción y adrenalina al mango pero, para contrastar un poco, hay partes que son aburridas.

Presentación: 8,00 - Tipo James Bond. Pegadiza. De gráficos viene muy bien y el sonido es normal.
Gráficos: 9,00 - Todo muy bien hecho. El juego de sombras es alucinante, los modelos están cuidadosamente diseñados para no perder en ningún momento ese toque "comic" que tiene todo el juego y los escenarios son muy vistosos.
Sonido: 7,50 - La música es muy trucha. Es una parte que tiene 6 o 7 segundos y la *loopean* todo el tiempo. Eso es horrible y enfermante. Consejo: mejor sacarla que aguantarla. Las voces están muy bien y los FX son bien de dibujitos yanquis.
Jugabilidad: 9,50 - Muy bien, sobre todo la mira que tiene una sensibilidad justa. Confunde un poco que las armas y los ítems no estén en el mismo inventario.
Historia: 6,90 - Vos sos el "Trece" y protagonizás el típico juego "yo mato a todos mientras me rasco las canicas". El resto es muy confuso.
Diversión: 8,50 - Lo que más me embola son los bugs del juego. El resto está muy bien y es muy entretenido.
Puntaje: 7,50 - Algo copado si sos de la onda "FPS a full".
Consejo: Cuando apuntes con un arma en la que tengas mira Sniper, si querés usar el zoom pero te repudre que se mueva sola, dale el zoom que quieras y no te muevas para ningún costado, ni para adelante, ni para atrás (podés mover la mira). Esperá a que la barra que está a la derecha de la mira llegue a cero para volver a tener el pulso correcto (si te movés, todo vuelve a empezar, así que será mejor que te ubiques en un lugar panorámico).



Juego: HOT SHOTS GOLF 3 - 7.50

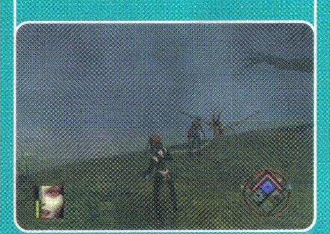
Por Adrián Carrión
Empresa: Sony Computer Entertainment America.
Referencia: Hot Shots Golf 2 (PS One), Cyber Tiger (PS One).
Género: Deportivo / Golf.
Idioma: Inglés.
Comentario: Sin lugar a dudas, lo mejor de lo mejor en juegos de golf. No sólo por la jugabilidad, sino por los gráficos y los modos de juego también. En esta entrega trae algunas modificaciones en los movimientos para que jugar sea mucho más entretenido.

Presentación: 7,00 - Típica de Hot Shots Golf y con la misma onda de música. La calidad de audio y video es muy alta.
Gráficos: 9,00 - Muy buenos gráficos. Los personajes tienen muchos detalles y más movilidad. Habría sido copado que tuviera escenas FMV. Los escenarios tienen muchos detalles y disponen de todos los tipos de climas.
Sonido: 9,00 - Hay que destacar mucho al sonido ambiental del juego. Le capturaron hasta el menor detalle sólo para que sientas que estás ahí jugando con tu personaje. La música es molesta si la habilitás en el juego.
Jugabilidad: 9,50 - Nuevos movimientos modificados para joderte un poco y que te rompas el marote a cuatro manos. Da gusto y alegría hacer un Chip-in-Eagle con estos controles porque sabés que, si la pensás un poco los controles no te van a fallar en tu tarea.
Torneos: 9,00 - Todo para un jugador, dos y multiplayer. Lo mejor es que soporta torneos oficiales online con tabla de posiciones mundial y todos los chiches. ¿No es copado?
Diversión: 9,00 - Muchos ítems para obtener y muchos personajes para habilitar. Te va a dejar tan viciado que ni siquiera te vas a poder despegar de él ni una hora. Muy bueno.
Puntaje: 7,50 - Entendelo: jugar al golf puede llegar a ser aburrido con el juego menos indicado. Pero con HSG, todo cambia.
Consejo: Me parece más que conveniente que uses el palo Standar al menos hasta que seas Semi Pro.

Juego: BLOOD RAYNE - 9,10

Por Leonardo Irianni
Empresa: Majesco.
Referencia: Enter the Matrix.
Género: TPS.
Idioma: Inglés.
Comentario: ¿Qué pasa si juntas al Blood Omen 2 con el Max Payne?¿Y si a eso le agregás una hermosa vampiresa como protagonista? La respuesta es Blood Rayne, un juego salido prácticamente de la nada que ya se convirtió en uno mis favoritos.

Presentación: 8,50 - Vas viendo un poco de qué la va el juego, aunque no vas a entender mucho.
Gráficos: 8,90 - La atracción es Rayne, nuestra chica. Las caras de los enemigos (nazis) cuando les chupás la sangre, son muy reales, así como los movimientos y las mutilaciones de los tipos. Los niveles son grandes.
Sonido: 7,00 - La música casi ni figura, pero las voces y los gritos de los enemigos son excelentes. Lo mejor son los comentarios sarcásticos de Rayne.
Jugabilidad: 9,00 - Podés achurar a tus enemigos con combos. Tenés armas de fuego (hasta bazookas), tenés una barra de *Rage* (ira) que, cuando se llena, le permite a Rayne aprender combos aún más sangrientos. Podés chupar la sangre a tus víctimas y tenés un Bullet Time. Lo malo es que los combos son algo limitados y cuesta acostumbrarse a los controles. Pero, cuando lo hacés, es muy cómodo .
Historia: 8,50 - Tomás el control de Rayne, una mujer-vampiro de lo más linda, con la cual debés limpiar el imperio nazi antes de que la Segunda Guerra Mundial dé inicio. La historia, luego, toma otros rumbos más ficticios. El juego tiene lugar en EE.UU., Alemania y... ¡Argentina!.
Diversión: 9,00 - Atención, machistas de alma: por obvias razones, éste **no** es su juego. Los que no tienen drama en ver a una mujer pisando cabezas, jueguenlo y después me cuentan.
Puntaje: 9,10 - Larga vida a Majesco.
Consejo: Cuando "montes" a un anemigo para chuparle la sangre, usalo como escudo humano.



Premio Eutanasia: Sim City 2000.

NOTA: A fin de dar una opinión más personal y menos "técnica", el puntaje de cada uno de los juegos hace referencia a la impresión general y no es un promedio.



De las cloacas con amor

Donatello, Leonardo, Miguel Angel y Rafael han vuelto de las alcantarillas y un nuevo y sorprendente juego de acción los tiene como protagonistas. Las eternas Tortugas Ninja siguen a los mamporros con todo malo que se les cruce... mientras devoran pizzas y disfrutan de estos trucos.

Efectos de sonido alternativos para los movimientos: En la pantalla de título, presioná ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ●. La palabra "Yeah!" va a confirmar si ingresaste el código correctamente. Los sonidos de los movimientos en el modo Story van a ser ahora diferentes.

Traje alternativo para Donatello: Ingresá la password **DDSMS** y mantené presionado **L1** o **R1** cuando estés seleccionando a Donatello en la pantalla de selección de perso-najes.

Traje alternativo para Leonardo: Ingresá la password **LDMSR** y mantené presionado **L1** o **R1** cuando estés seleccionando a Leonardo en la pantalla de selección de perso-najes.

Traje alternativo para Miguel Angel: Ingresá la password **RRLMD** y mantené presionado **L1** o **R1** cuando estés seleccionando a Miguel Angel en la pantalla de selección de personajes.

Traje alternativo para Rafael: Ingresá la password **DMDML** y mantené presionado **L1** o **R1** cuando estés seleccionando a Rafael en la pantalla de selección de personajes.

Bandana grande y doble poder de ataque para Donatello: Ingresá la password **DRLDS**.

Bandana chica y doble poder de defensa para Donatello: Ingresá la password **SSSMR**.

Bandana grande y doble poder de ataque para Leonardo: Ingresá la password **LMLSD**.

Bandana chica y doble poder de defensa para Leonardo: Ingresá la password **MRLLM**.

Bandana grande y doble poder de ataque para Miguel Angel: Ingresá la password **SMRDL**.

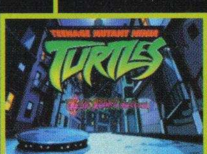
Bandana chica y doble poder de defensa para Miguel Angel: Ingresá la password **MRRML**.

Bandana grande y doble poder de ataque para Rafael: Ingresá la password **RDSRL**.

Bandana chica y doble poder de defensa para Rafael: Ingresá la password **LRMDS**.



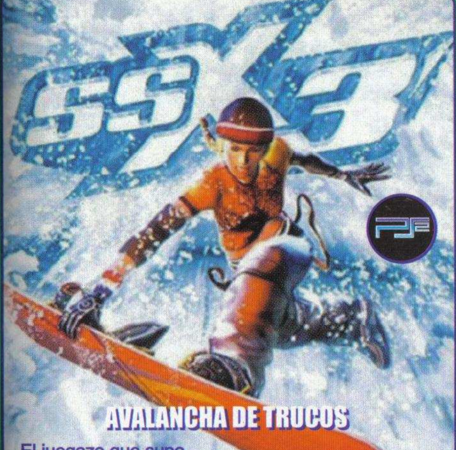












Avalancha de trucos

El juegazo que supo destronar a los legendarios Coolboarders gracias a una jugabilidad similar a la de los Tony Hawk es una verdadera joya. El mejor juego de snowboard que jamás se haya hecho está listo para que lo disfrutes al mango.

Brodi: Ingresá la password **zenmaster**. Luego, entrá a un Lodge, seleccioná la opción para los detalles del jugador y luego elegí Cheat Character. También podés seleccionar a este personaje en el Lodge Peak 1.

Bunny San: Ingresá la password **wheresyourtail** (en minúsculas). Luego, entrá a un Lodge, seleccioná la opción para los detalles del jugador y luego elegí Cheat Character. También podés seleccionar a este personaje recolectando todos los Arts.

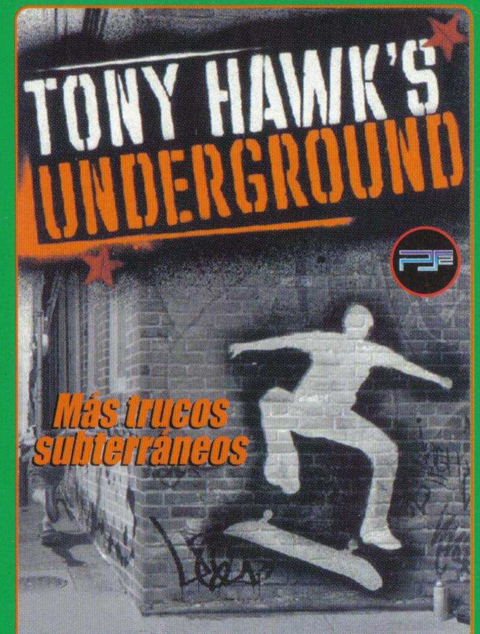
Canhuck: Ingresá la password **greatwhitenorth** (en minúsculas). Luego, entrá a un Lodge, seleccioná la opción para los detalles del jugador y luego elegí Cheat Character. También podés seleccionar a este personaje completando la exploración del Peak 3.

Churchill: Ingresá la password **tankengine** (en minúsculas). Luego, entrá a un Lodge, seleccioná la opción para los detalles del jugador y luego elegí Cheat Character. También podés seleccionar a este personaje completando el Freestyle del Peak 3.

Cuddmore: Ingresá la password **milkemdaisy** (en minúsculas). Luego, entrá a un Lodge, seleccioná la opción para los detalles del jugador y luego elegí Cheat Character. También podés seleccionar a este personaje completando los Earnings del Peak 3.



Eddie: Ingresá la password **worm** (en minúsculas). Luego, entrá a un Lodge, seleccioná la opción para los detalles del jugador y luego elegí Cheat Character. También podés seleccionar a este personaje en el Lodge del Peak 2.



Más trucos subterráneos

Y, sí... parece que la palabra Underground es el término de moda entre las empresas de videojuegos. Pero, más allá de la poca originalidad para los títulos, este nuevo Tony Hawk es, sencillamente, el mejor de todos. Podés crear tus propios tricks, podés completar el modo Story para pasar de ser un don nadie a convertirte en el más capo de todos los skaters y hasta podés ponerle tu propia cara a tu jugador... eso, sin contar todos estos trucos que te damos.

Equilibrio perfecto: En el menú de opciones, seleccioná Cheat Codes e ingresá la password **LETITSLIDE**. También podés obtener este truco completando las 129 misiones.

Manuals perfectos: En el menú de opciones, seleccioná Cheat Codes e ingresá la password **KEEPITSTEADY**. También podés obtener este truco completando las 129 misiones.

Gravedad lunar: En el menú de opciones, seleccioná Cheat Codes e ingresá la password **GETITUP**. También podés obtener este truco completando las 129 misiones. Este truco no funciona cuando estás manejando.

Todas las escenas en FMV: En el menú de opciones, seleccioná Cheat Codes e ingresá la password **DIGIVID**.

SILENT HILL 4 THE ROOM

LA PESADILLA CONTINUA

La cuarta parte de la saga de aventuras de terror más exitosa de todos los tiempos ya se encuentra en camino. Y, por lo que Konami reveló, pinta para ser más tétrica, retorcida y demencial incluso que sus predecesoras.

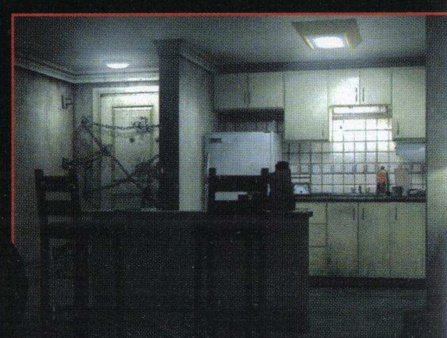
Mucho tiempo atrás, algún tipo lo suficientemente perspicaz se dio cuenta de que, vaya a saber uno por qué, el miedo vende. Y fue así que comenzaron a aparecer libros y relatos de terror que se hicieron más populares que el dulce de leche (bueh, es un decir). Con el correr del tiempo y el avance de la tecnología, ese terror que solamente se podía hallar en papel dio su salto al cine y luego a la televisión, dejándonos algunas obras realmente memorables y otras, por qué no decirlo, más ridículas que un hipopótamo bailando ballet enfundado en un tutú rosa.

Como era lógico, un género tan universalmente aceptado (y requerido) debía formar parte de la nueva revolución del mundo del entretenimiento: los videojuegos. Y si bien en este ramo también han habido trabajos más que olvidables, lo cierto es que varios de ellos fueron lo suficientemente importantes como para ser considerados, paradójicamente, "clásicos" en un mundo que tan sólo lleva unos pocos años de vida comparado con otras ramas del entretenimiento.

Así nacieron juegos, por citar sólo a algunos, como Resident Evil, Alone in the Dark, Clock Tower y una de las sagas más importantes y mejor hechas que se hayan visto jamás. Nos referimos, por supuesto, a Silent Hill.

Y como los mejores videojuegos en todo el mundo son japoneses, no fue sorpresivo que el Silent Hill también llegara desde el lejano imperio del sol naciente. Konami, los padres de esta retorcida criatura, dieron en el clavo y descubrieron una mina de oro, la cual han sabido mantener en lo más alto del podio mundial hasta el día de hoy, en que la cuarta parte de esta deliciosamente aterradora experiencia ya casi se encuentra entre nosotros.

SILENT HILL 4: THE ROOM
Distribución
Konami
Desarrollo
Konami TYO
Género
Aventura / Terror
Plataforma
PlayStation 2
Nro. de Jugadores
1
Fecha de Lanzamiento
Agosto de 2004



Este es el departamento en donde comienza tu odisea. Alguien (o algo) ha sellado todas las salidas... y sólo tenés una esperanza.



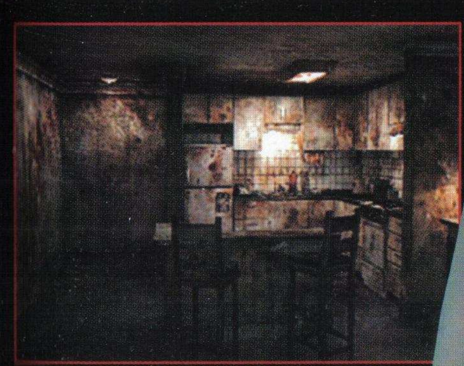
Un cadáver levitando en medio de un sendero brumoso... yo ni en pedo me meto ahí.

UN VIEJO TERROR, RENOVADO

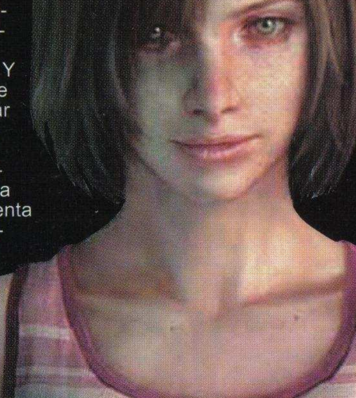
Lo primero que tenés que saber con respecto a este Silent Hill 4: The Room es que no tiene absolutamente nada que ver con las historias de los tres juegos anteriores. No vas a encontrar la menor referencia a los Silent Hill 1, 2 y 3 como no sea el mero hecho de que, lógicamente, transcurre en el maldito pueblo de Silent Hill.

La historia comienza cuando Henry Townsend, uno de los poco afortunados habitantes de este pueblo, descubre que ha sido encerrado en su departamento. La puerta se encuentra bloqueada por pasadas cadenas y las ventanas, inexplicablemente, no pueden ser abiertas. Cuando nuestro amigo ya comienza a perder toda esperanza de salir, descubre un misterioso agujero en su baño. Convencido de que es la única manera de escapar, decide adentrarse en él... pero, claro: como te imaginarás, meterse en un oscuro hoyo que ha aparecido misteriosamente en la pared de tu baño, en un departamento extrañamente sellado y que, para colmo, se encuentra en Silent Hill, no es una muy buena idea que digamos, ¿no? Y el bueno de Henry no tarda en darse cuenta de ello.

Este agujero es en realidad un pasadizo que lleva a nuestro héroe frente a misteriosos portales que lo transportarán a diferentes escenarios malditos. Y solamente al explorar estos escenarios, Henry comenzará a darse cuenta paulatinamente de



Una versión alternativa del departamento... vaya a saber uno por qué portal se mandó Henry para llegar acá.



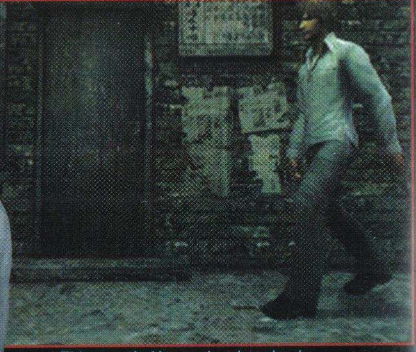

Autos, gente y mucha actividad. De más está decir que todo esto va a cambiar en cualquier momento.


Esto pasa por echarse una siestita en horas de laburo.

por qué ha sido encerrado, revelando poco a poco la historia detrás de este Silent Hill 4.

Más tiros y más monstruos

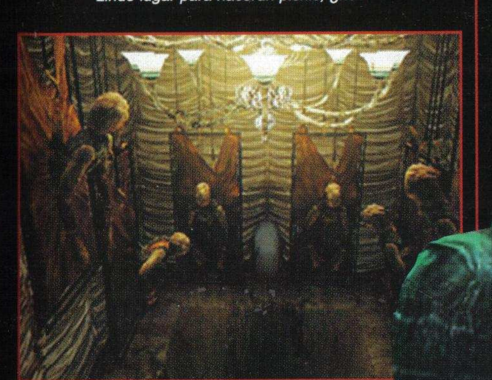
Otro de los puntos importantes que los pibes de Konami quisieron hacer notar es que este nuevo juego tiene mayores dosis de acción que sus hermanos mayores. Por eso, este SH4 incluirá una mayor cantidad de armas, si bien en el trailer sólo se pudo ver a Henry usando una pistola automática y un garrote, bien al estilo de los juegos ante-riores. Además, el SH4 incluye un sistema para seleccionar o cambiar un arma o un objeto en tiempo real, o sea sin la necesidad de entrar al inventario cada vez que querés pegarle un cuetazo a un monstruo en lugar de clavarle un cuchillo entre los ojos. Otros viejos y conocidos elementos dirán también presente, como la radio, que emite estática cada vez que hay un monstruo cerca, o la linterna, imprescindible elemento que, además de ayudarte, hace que la atmósfera del juego sea más inquietante aún. Pero la cosa no termina acá, porque los monstruos, que son las vedettes de estos juegos, vienen en malón: desde perros demoníacos y criaturas "gusanescas", hasta seres fantasmagóricos que te atacan a través de las paredes y monstruos deformes con un torso gigante y dos cabezas de bebés aullando, Silent Hill 4 tiene todos las criaturas aberrantes, asquerosas y retorcidas que un buen exponente de esta saga debe tener. Si a eso le agregamos las personas "normales" a las que ya estamos ascostumbrados, algunas de las cuales te ayudan mientras que con las otras es imposible saber si sólo desconfían de vos o si están aguardando el momento exacto para devorarte las entrañas, entonces tenemos no sólo un Silent Hill en su estado más puro, sino también un juego que amenaza seriamente con convertirse en el mejor de la saga.


El bueno de Henry ni se imagina la odisea que le espera...

Si nos vamos a asustar... asustémonos bien

El modo de juego, por su parte, también trae algunas innovaciones aunque, en términos generales, sigue manteniendo el mismo espíritu de siempre: avanzar casi a oscuras, evadir o matar al monstruo que te ataca por sorpresa y resolver algunos de los más brillantes puzzles que se hayan hecho jamás (algo por lo que Konami es reconocido en todo el mundo).
Uno de los cambios más notorios es que ahora tenés dos cámaras distintas: una en primera persona, cada vez que te encontrás dentro del departamento, y otra en tercera persona (la ya característica de la serie) para cuando te adentrás en los mundos alternativos mediante los portales ya mencionados.


Lindo lugar para hacerun picnic, ¿no?


Escenarios aberrantes como éste son moneda común en el Silent Hill 4.

Los controles también han sido mejorados, algo en lo que Konami puso un gran énfasis, intentado que, apenas presiones un botón, el resultado sea lo más preciso y rápido que se pueda. Esto, en un juego de estas características, es algo crucial y más que bienvenido (aunque los controles de los SH anteriores, si bien no eran perfectos, tampoco se destacaban por ser problemáticos).
El aspecto visual del juego, como te podrás imaginar y como seguramente habrás apreciado por las fotos de esta misma nota, es sencillamente asombroso. Konami decidió hacer varias mejoras al engine que utilizó para la creación del Silent Hill 3, logrando así atmósferas deliciosamente perturbadoras y personajes sumamente detallados que, incluso, hacen gala de expresiones muy realistas. Y, como te imaginarás, tal grado de realismo hace que los monstruos que te mencionamos anteriormente más todos los que Konami se encuentra desarrollando tengan un aspecto realmente pesadillesco.

Con todo esto, es casi inimaginable pensar que Silent Hill 4: The Room no esté a la altura de sus predecesores. Es cierto que se espera mucho de él y que eso suele jugarle en contra a cualquier título, pero SH4 tiene todo lo que los fans de la serie esperábamos y bastante más. Si va a ser, como dijimos, el mejor título de la saga, está por verse. Pero, por suerte, no vamos a tener que esperar demasiado para poder comprobarlo: en agosto de este año, de no mediar inconvenientes, ya estaría listo para llenar tu casa de alaridos de puro terror.

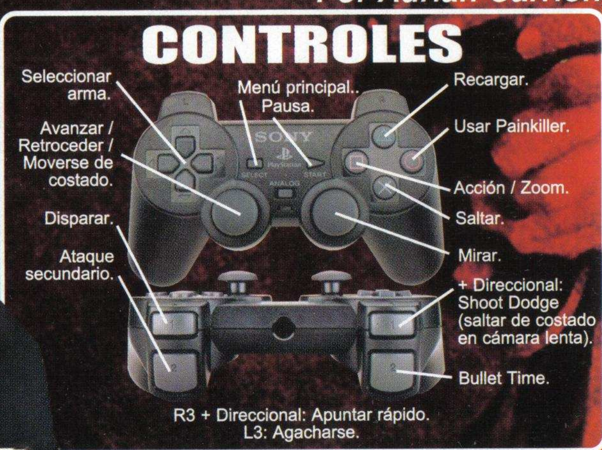
club play

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE

PASA LA FINAL DEL MAX PAYNE 2 EN NUEVE SIMPLES PASOS

Como en la Club Play nos encanta hacer las cosas bien hechas (bueh... a veces), decidimos que nuestra cobertura sobre la nueva aventura de Max Payne, aventuraza de aquellas, no se iba a terminar con el informe del número pasado (y puede que no se termine acá tampoco... es que somos unos insaciables, je). Así que nos pusimos manos a la obra y, luego de días de sudor (che, loco... que alguien le diga a Dios que apague la calefacción), nos salió esto que te damos a continuación. Nada menos que diez simples, sencillos y claros pasos para que pases la final de este adictivo Max Payne 2: The Fall of Max Payne...

Por Adrián Carrión



Paso #1
Llegá hasta el "Capítulo 8 Continued..." de la parte 3: "Waking Up From The American Dream", usando mucho Dodge y mucho Bullet Time, apuntando a las cabecitas y riéndote mucho-mucho de las novelas y series que pasan en los televisores (como "Max Heat", "Captain Baseball Batboy", "Adress Unknown" o "Lords and Ladies" la novela furor en la TV, je, je, je...).





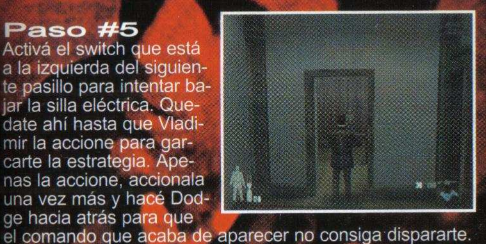
Paso #2
Ya en el "Capítulo 8 Continuado" de la parte tres del juego (apenas empezás), subí las escaleras, abrí y retrocedé de inmediato porque al toque cae una granada.



Paso #3
Luego de encontrarte con Vladimir, eliminá a sus guardias, recogé todas las balas y los Painkillers que hay por ahí y mirá las últimas noticias en el televisor de la derecha.



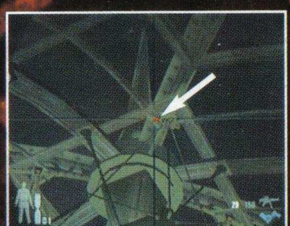
Paso #4
Bajá por el ascensor y eliminá a los guardias que están ahí **sin bajar** del ascensor (hay Painkillers al lado de la cama).



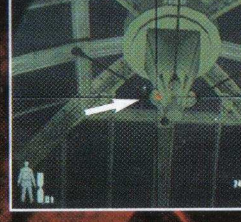
Paso #5
Activá el switch que está a la izquierda del siguiente pasillo para intentar bajar la silla eléctrica. Quedate ahí hasta que Vladimir la accione para garcarte la estrategia. Apenas la accione, accionala una vez más y hacé Dodge hacia atrás para que el comando que acaba de aparecer no consiga dispararte.



Paso #6
Subí al ascensor para sillas de ruedas y accioná la palanca que está a la izquierda de la misma.



Paso #7
Ya peleando contra Vladimir, disparale a tres de los cuatro vértices que sostienen la plataforma en la que se encuentra (usá la MP5 porque tiene mira). Sólo tenés que dispararle a la parte marrón (cono si fuera un corcho). A las dinamitas las podés esquivar corriendo, si querés. Si llegara a destruir el piso, no te preocupes: podés pasar pegado a la pared sin caerte.



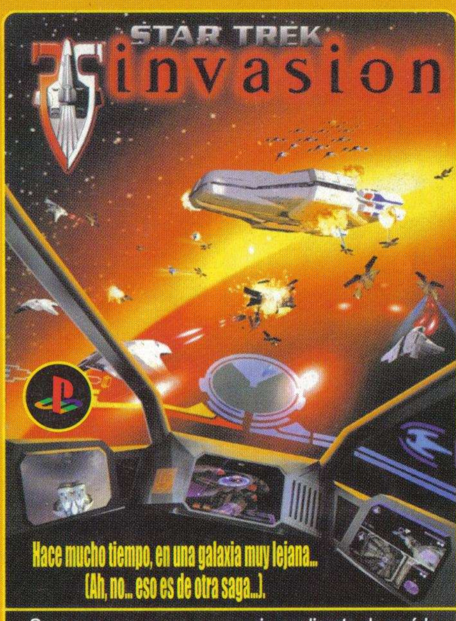
Paso #8
Ahora tenés que dispararles a las uniones que faltan en el centro del soporte que mantiene a Vladimir unido al techo.

Paso #9
Disparale a Vladimir como si fuera cualquier enemigo con chaleco antibalas (falta que Vladimir diga: "Tengo chaleco, ¿vite'?", je, je, je...) hasta liquidarlo.

Disfrutá del final comiendo papas fritas con algunas birras y cualquier cosa que se te ocurra (qué joda, ¿eh? Ustedes jugando al Max Payne y yo haciendo el Newsletter de la revista con Alejandro. ¿Podés creerlo, Ale? Nosotros nos matamos haciendo la revi para que ellos jueguen *a piaccere* y sin problemas... ¿y nosotros qué recibimos a cambio? Más vale que les guste el Newsletter porque sinó... ¡¡SE PUDREEEEEE!!).

club play





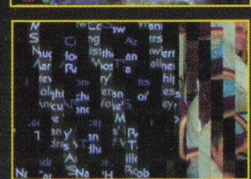
Supongo que no es necesario explicarte de qué la van Star Trek y cualquiera de sus variaciones, ¿no? Si sos un *trekkie* de alma (de esos que se ponen trajecitos onda años '60 y plastilina en las orejas), entonces seguro que vas a disfrutar de estos truquines para el Star Trek: Invasion.

Ver créditos: En la pantalla de explicación de la misión, presioná ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓ (para hacerla más clara, es ←, →, ↑, ↓ cinco veces seguidas).

Misión secreta 1A: Completá la misión 1 en menos de cinco minutos con dos segundos, y con más del 40% de eficacia.



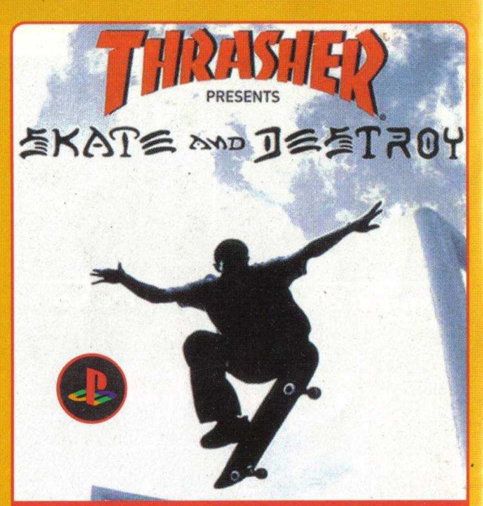
Misión secreta 4A: Completá la misión 4 en menos de seis minutos con cuarenta y cuatro segundos, y con más del 40% de eficacia.



Misión secreta 5A: En la misión 5, destruí la mitad del generador de energía y usá el rayo tractor en la otra mitad.



Misión secreta 5B: En la misión 5, buscá la unidad de información que está entre los dos asteroides cerca de la nave destruida y usá el rayo tractor para atraerla hacia vos y agarrarla.



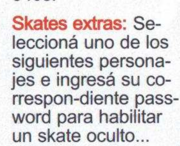
El abuelito de Tony Hawk

Y, sí... eso de andar patineteando por las calles, subiéndose a cuanta baranda pinte y pegándose roscazos a diestra y siniestra, con las lógicas frutillitas en las rodillas y los codos, no es cosa reciente. Y este Thrasher: Skate and Destroy así lo demuestra. Un juego bastante veterano que abrió el camino para juegos de deportes extremos, tan exitosos hoy en día. Si andás con ganas de revivir la prehistoria del skate, pegale una leída a estos trucos...

Puntos extra: Durante una carrera por tiempo, poné pausa, mantené presionado **L1+L2+R1+R2** y presioná ● repetidas veces para aumentar tus puntaje de a 5000 puntos.

Traje de Bumblebee: Seleccioná al Roach sin sombrero e ingresá la password **BEESUITGUY** como si fuera su nombre. De esta manera, vas a obtener un skater con estadísticas muy altas, capaz de realizar enormes Ollies y 540s.





Skates extras: Seleccioná uno de los siguientes personajes e ingresá su correspon-diente password para habilitar un skate oculto...



Axl: SOMBER
Cyrus: MARDUK
Jasmine: TODDLAND
Kahli: ZONTAR
Roach: BYTOR
Scab: VENGE
Any: ROCKSTAR
Any: ZAXIS



club play

Indice de trucos, estrategias y otras yerbas

En este número de la Club Play no te pierdas...

GS= Game Shark
OC= Ojo Clínico
T= Trucos
E= Estrategias
TC= Trucos Clásicos
P= Preview
I= Informe
R= Review

SILENT HILL 4 THE ROOM
AVANCE EXCLUSIVO



ESTRATEGIA COMPLETA

Yu-Gi-Oh! FORBIDDEN MEMORIES
FUSIONES ESPECIALES

MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE
COMO PASAR LA FINAL



ESTRATEGIA PARA LOS BOSSES

MARTIAN GOTHIC UNIFICATION
ESTRATEGIA EXCLUSIVA

MAYDAY COMICS

Staff

Año 2 | Número 18
Abril 2004

Es una publicación de La Breka S. R. L. (MAYDAY COMICS) Casilla de Correo 5086 C1000WBY Correo Central Buenos Aires - Argentina

Director: Marcelo Ciccone

Redacción: Alejandro Prieto

Trucos y Estrategias: Adrián Carrión

Corrección: Sabrina La Rocca

Diseño Gráfico: Enrique Zambrana

Colaboradores: Zarce Fernández, Leonardo Irianni

Distribución Argentina: En Cap. Fed. y GBA: Alicia Rubbo S. H., Río Cuarto 2628

En Interior: Distribuidora Bertrán S. A. Vélez Sarsfield 1950

Impresión: Artes Gráficas Buschi S. A. Ferré 2250, Bs. As. Argentina

Impreso en Argentina
Printed in Argentina

ISSN 1666-6313

